



# MUTANT CHRONICLES™

TECHNO-FANTASY  
ROLLSPEL







**UTVECKLING**

Nils Gulliksson, Michael Stenmark,  
Henrik Strandberg, Magnus Seter,  
Jerker Sojdelius, Stefan Thulin,  
Fredrik Malmberg

**DESIGN:**

Henrik Strandberg, Magnus Seter

**REDIGERING:**

Henrik Strandberg

**GRAFISK****FORMGIVNING:**

Stefan Thulin, Jerker Sojdelius, Nils  
Gulliksson

**ORIGINAL:**

Magnus Nedfors, Tom Olsson –  
Korkeken, Stefan Thulin

**OMSLAG:**

Paul Bonner

**ILLUSTRATIONER:**

Peter Bergting, Lars Nordbeck,  
Michael Gullbrandsson, Les  
Edwards, Paul Bonner, Magnus  
Olsson, Nils Gulliksson, Jens  
Jonsson, Håkan Ackegård, Tony  
Bagge, Danne Kochanski, Paulo  
Parente

**ÖVERSÄTTNING:**

Ake Eldberg, Henrik Nilsson

**SPECIELLA TACK****TILL:**

Johan Sjöberg, Ed Andrews, Chaz  
Elliot

Copyright © 1993 Target Games AB. All  
Rights Reserved. MUTANT  
CHRONICLES, MUTANT CHRONICLES  
The Techno-Fantasy Role Playing Game  
and all Character names and  
likenesses thereof are Trademarks of  
Target Games AB.





# MUTANT

## CHRONICLES™





## INNEHÅLL

<b>INTRO</b>	<b>5</b>	DOOMTROOPERS	84	BAKGRUNDSBESKRIVNINGAR	135
<b>ÄVENTYRAREN</b>	<b>11</b>	ATT SKAPA EN DOOMTROOPER	85	UPPVÄXTHÄNDELSE	140
FRILANSARE...	11	<b>BRÖDRASKAPET</b>	<b>87</b>	SÄRSKILDA HÄNDELSE	141
ARBETSGIVARE	12	DET NYA LJUSET	87	STRIDSVÄRDESTABELLEN	143
<b>LUNA</b>	<b>13</b>	KARDINALENS KALL	88	SOCIALNIVÅ OCH UTRUSTNING	144
STADEN LUNA	13	KONSTEN	89	PERSONLIGHETSBEKRIVNINGEN	146
ÖVERSIKT	13	STRUKTUR	89	<b>EXPERTISOMRÅDEN</b>	<b>147</b>
ARKITEKTUR	15	DIREKTORATEN	90	FÄRDIGHETSVÄRDET	147
SHOPPING	15	KATEDRALERNA	91	STRID	147
MAT	16	MILITÄREN	92	ELDHANDVAPEN	148
UNDERHÅLLNING	16	ATT SKAPA EN ROLLPERSON SOM TILLHÖR	92	KOMMUNIKATION	148
BRÖDRASKAPET	16	BRÖDRASKAPET	92	RÖRELSE	149
MEDIA	17	SVÄRD I BRÖDRASKAPET	92	TEKNIK	149
KOMMUNIKATIONER	17	<b>DEN MÖRKA LEGIONEN</b>	<b>95</b>	SPECIALFÄRDIGHETER	150
RÄTTSSKIPNING	17	APOSTLARNAS ANKOMST	95	FÄRDIGHETSSLAG	151
UTANFÖR SAMHÄLLET	20	MÖRKRETS SJÄL	96	ATT ANVÄNDA GRUNDEGENSKAPERNA	152
KLÄDERNA GÖR MANNEN	21	APOSTLARNAS	99	ATT FÖRBÄTTRA FÄRDIGHETER	152
<b>FÖRETAGSVÄLDET</b>	<b>23</b>	SYSKONRIVALITET	99	ATT SKAPA NYA FÄRDIGHETER OCH	
HANDELSKORPORATIONERNA	23	LEGIONERNA	100	UNDERFÄRDIGHETER	154
<b>CAPITOL</b>	<b>25</b>	DE MÖRKA MÖNSTREN	101	<b>STRID</b>	<b>155</b>
AFFÄRSFILOSOFI	25	CITADELLEN	102	STRIDSORDNING	155
STRUKTUR	26	<b>ILIAN</b>	<b>103</b>	FÖRFLYTTNING	156
CAPITOLIERNAS	27	INTIGHETENS HÄRSKARINNA	103	ATTACKERA	156
CAPITOLS VÄPNADE STYRKOR	28	ILIANS LEGIONER	103	RESULTAT AV ATTACK	159
MARS OCH SAN DORADO	30	<b>MUAWIJHE</b>	<b>107</b>	SKADOR AV SPECIELLA VAPEN	159
CAPITOLS PARTNERS	32	SYNERNAS HERRE	107	EFFEKT AV SKADOR	160
<b>BAUHAUS</b>	<b>37</b>	DE TJUTANDE LEGIONERNA	108	SÄRSKILDA SITUATIONER	161
KURFURSTARNA	38	TEKNOLOGI	110	MODIFIKATIONER I STRID	163
EN BAUHAUSER	39	<b>SEMAI</b>	<b>111</b>	EXEMPEL PÅ STRID	163
MILITÄREN	40	FÖRAKTETS HERRE	111	<b>KONSTEN</b>	<b>165</b>
HEIMBURG OCH VENUS	43	SEMAIS LEGIONER	112	MYSTIKERNAS DIREKTORAT	165
MOTSTÅNDARNA	44	TEKNOLOGI	114	ATT BLI MYSTIKER	166
<b>MISHIMA</b>	<b>47</b>	<b>ALGEROTH</b>	<b>117</b>	BAKGRUNDER	166
ARVFURSTARNA	48	TEKNOLOGIS HERRE	117	BAKGRUNDSVESKRIVNINGAR	167
MISHIMANNEN	51	DEN MÖRKA TEKNOLOGIN	118	ATT LÄRA SIG FORMLER	168
MILITÄREN	51	ALGEROTHS LEGIONER	120	BESKRIVNINGAR AV KONSTERNA	168
LONGSHORE OCH MERKURIUS	55	TEKNOLOGI	122	KINETIKENS KONST	169
KANONBÅTSDIPLOMATIN	55	<b>DEMNOGONIS</b>	<b>123</b>	FÖRUTSKICKELSENS KONST	170
<b>IMPERIAL</b>	<b>59</b>	BESUDLAREN	123	FÖRÄNDRINGENS KONST	171
ETT IMPERIUMS FÖDELSE	60	DEMNOGONIS LEGIONER	124	<b>DEN MÖRKA SYMMETRIN</b>	<b>172</b>
KLANERNA	61	TEKNOLOGI	126	DE MÖRKA GÅVORNA	172
IMPERIALS	63	<b>KÄTTARE</b>	<b>127</b>	ATT LÄRA SIG DEN MÖRKA SYMMETRIN	172
MILITÄREN	64	DE BESUDLADE	127	GÅVOR FRÅN DEN MÖRKA SYMMETRIN	175
BOSÄTTNINGARNA	65	ATT BLI KÄTTARE	127	GÅVOR FRÅN DE MÖRKA MÖNSTREN	175
IMPERIALS DIPLOMATI	67	DEN MÖRKA GÅVAN	128	ILIAN	175
ISC	68	INKVISATIONENS LJUS	128	MUAWIJHE	176
<b>CYBERTRONIC</b>	<b>73</b>	<b>VAD ÄR ETT</b>	<b>129</b>	SEMAI	177
FAKTA ANGÅENDE GRUNDANDET	74	<b>ROLLSPEL?</b>	<b>129</b>	ALGEROTH	177
TEORIERNAS	75	ROLLSPELETS PRINCIPER	130	DEMNOGONIS	178
KARDINALENS ORD	75	SPELEXEMPEL	131	<b>VAPEN</b>	<b>179</b>
KARTELLEN	76	ATT SKRIVA ÄVENTYR	131	PISTOL	180
OFFENHAUER-TEORIN	76	<b>ROLLPERSONEN</b>	<b>133</b>	K-PISTAR	182
SULLIVANS SYNDROM	78	GRUNDEGENSKAPER	133	AUTOMATKARBINER	184
IMPERIAL	78	SOCIALNIVÅ	134	PRICKSKYTTEGEVÄR	187
MISHIMAS DOKTRIN	78	FÄRDIGHETER	134	HAGELGEVÄR	190
<b>KARTELLEN</b>	<b>81</b>	UPPVÄXTFÄRDIGHETER	134	LÄTTA KULSPRUTOR	195
BAKGRUND	81	ÅLDER	134	TUNGA KULSPRUTOR	198
STRUKTUR	82	BAKGRUND	135	RAKETGEVÄR	201
OPERATIONER	83			<b>UTRUSTNING</b>	<b>203</b>
KARTELLENS SÄKERHETSARBETE	83				



«Jag skriver dessa ord till mänskligheten i ren desperation.»



«Ingen vill lyssna på mig längre, och snart kommer inkvisitorerna och hämtar mig till den sista rättegången. Jag fruktar att detta är slutet. Mörkets makter har lyckats sträcka sina onda tentakler ända in i Brödrskapet – mitt lysande, älskade brödraskap.

Men jag är blott en simpel skrivare, en döende stjärna på den ändlösa natthimlen. Vem kommer att märka min eviga frånvaro? Jag ber i kardinal Nathaniel den obefläckades namn att dessa mina sista ord inte kommer att vara förgäves.»

## MUTANT CHRONICLES™

«Allt började i tomrummets mörker.

Vi hade kämpat för att frigöra oss från gravitationens bojar, att undkomma det helvete vi skapat åt oss själva på en planet där hoppet om en bättre framtid var stendött: Jorden. »

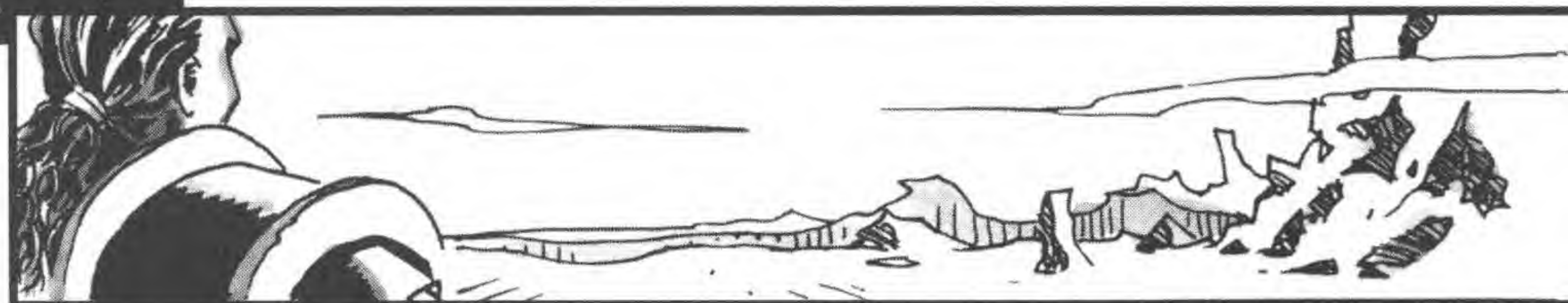
«Capitol var de första och de mest framgångsrika. Vartän de slog sig ned – på Luna, på Mars, eller bortom Asteroiderna – förde de med sig sin speciella livsstil. Deras tankar var enkla och fria från förvirring, och till kardinal Nathaniels ära reste de den Första katedralen i staden Luna, och där graverades den Första krönikan.



«Våra hängivna vänner Bauhaus följde snart efter, och redan innan de etablerade sig i Luna började deras utvalda Nybyggare att röja djunglerna på Venus för att lägga grunderna till Heimburg, Hoppets stad. Dessa ättlingar till forntida generaler och furstar uppförde, med den oförlikneliga precision och skicklighet som endast Bauhaus kan åstadkomma, den Andra katedralen som säte för kardinal Ignatius, och i dess mäktiga murar ristades den Andra krönikans ord.



«Sedan kom Mishima, som samlade all sin kraft och valde ut det fåtal som skulle föra deras stolta namn ut till den nya världen. I Merkurius vackra underjordiska grottor byggde de städerna Longshore och Fukido, som en evig påminnelse om den nu sorgligt splittrade klanens forna glans och ära. Upp genom molnen sträcker sig tornen på den Tredje katedralen, säte för kardinal Randolph och den Tredje krönikan.



«Capitols orädda pionjärer grundade den första bosättningen på månen och på den röda planeten, Mars. Fler nybyggare och kolonister följde från de andra stora korporationerna – nybyggare från Bauhaus på Venus, Mishimas utvalda elit på Merkurius, Imperials konkvistadorer i asteroidbältet och till och med längre bort. Nya imperier byggdes på dessa nya världar, företag fyllda av hopp om en bättre framtid.

Hos de hoppfulla generationer som följde lyste en stark framtidstro. Städerna växte, och de nya makthavarna – direktörerna och cheferna i de fyra megakorporationerna – var kloka, hederliga och rättvisa. Inför universums oändlighet uppstod nya läror och ny vishet. Det ärorika Brödrskapet – må dess namn aldrig besudlas – grundades och enade mänskligheten med sin dröm om paradiset.»

«Till sist följde det traditionsrika och stolta Imperial. De slog ur underläge mot sina större konkurrenter. Med rå kraft utmanade de och besegrade allt motstånd. Deras tappra kommandosoldater och konkvistadorer nådde längre ut än någon tidigare vågat. Ledda av Brödrskapets ljus, utforskade de yttre rymdens mysterier och hemligheter. Men just i detta lockade de fram det som aldrig borde ha störts, väckte det som borde ha fått sova, utmanade det som borde ha lämnats i fred...»



«På Luna tog megakorporationernas drömmar fysisk form i de första megastäderna.»



«Här samlades kvartettens administratörer, och som en magnet drog de till sig frilansföretagen, de som hade den största uppfinningsrikedomen och kreativiteten. Inom några få generationer växte staden Luna till den största staden i mänsklighetens historia.

På den tiden hade staden en låg profil, den var rymlig och spridd över ett stort område. På så vis tog man tillvara det sparsamma ljuset. Den blinda tron på teknologin, som hade fördärvat Jorden, var död och begravnen.

Borgmästarna och befolkningen i Luna utvidgade sin stad, förbättrade den, tillät fria företagare att etablera sig där och göra affärer. Det var den aldrig sovande stadens tid, när Luna var fyllt av liv, aktivitet och vänliga leenden.

Men på toppen av sin framgång började staden förvandlas och dess väsen förändrades. Det gick en fruktans rysning genom mänskligheten, man betvivlade sin trygghet, och kände sig endast säker i Brödraskapets händer och i de monumentala katedralernas skugga. I stället för att fortsätta den goda vägen framåt, började man nu att ta efter gamla tiders idéer. Man uppförde allt större och mer imposanta byggnader, ja, O bröder, man sökte till och med överträffa katedralerna. De ljusa avenyerna föll i skugga nedanför allt högre skyskrapor, de vida torgen blev trånga och överfulla, och under markytan grävde man stora utrymmen för tunnelbanor och avlopp.

Jag säger er att DETTA var mörkrets ankomst, och det är för detta jag nu måste offras.

För första gången sedan vi tog språnget ut i rymden uppstod nu konflikter om små, obetydliga landområden – mitt i universums oändliga vidder. Hårda krig utkämpades om ynkliga gruvor och strategiska utposter, och i styrelserummen på Luna fördes konkurrensen mellan megakorporationerna och frilansarna till det absurda. Mänskligheten var inte längre nöjd, utan lät girigheten och hänsynslösheten övervinna glädjen och fridsamheten.»

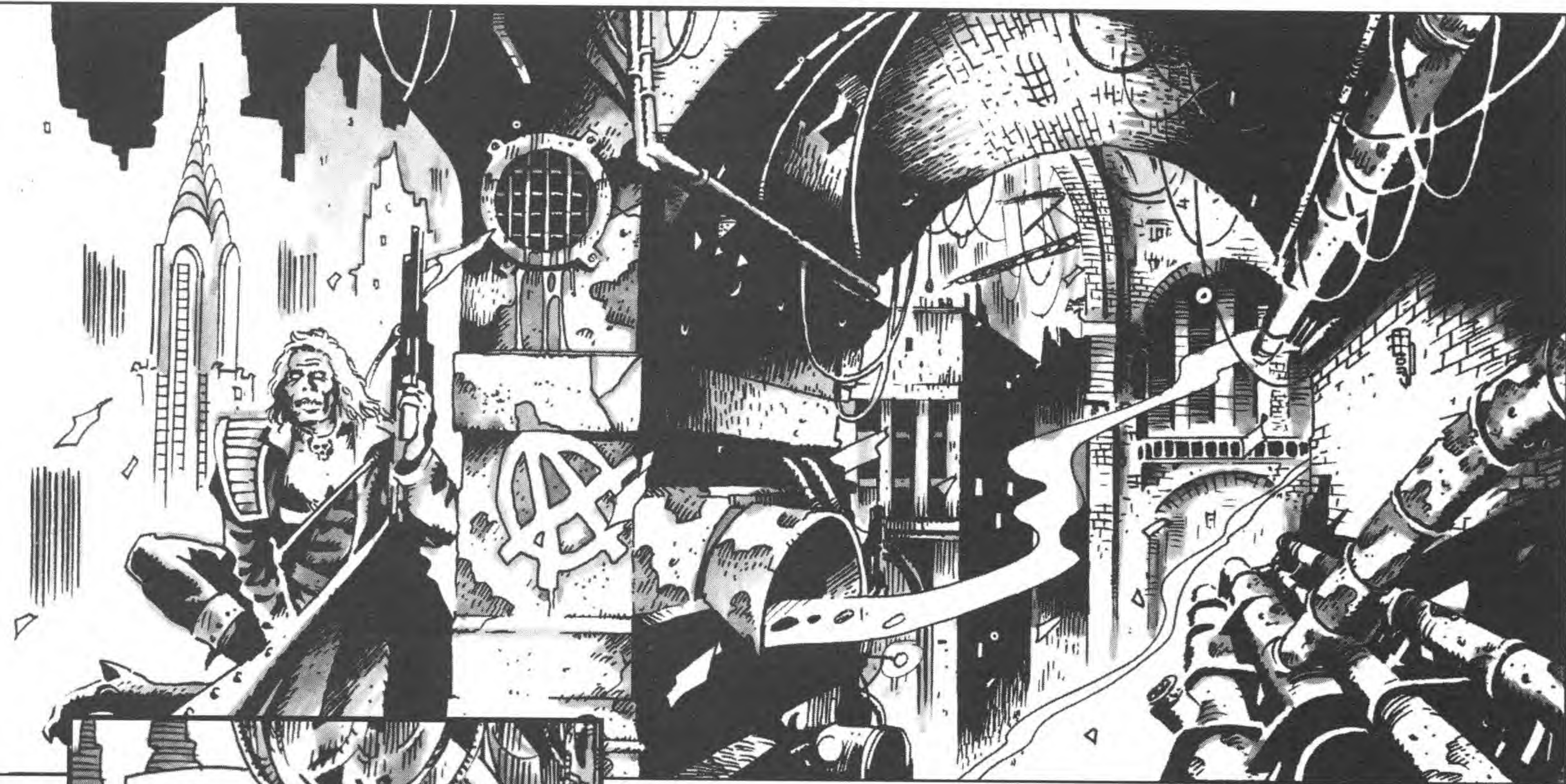


«När Imperials konkvistadorer tog sina första steg på den tionde planeten, vars läge hade blivit känt genom kardinal Neros visioner, då svepte en kall vind över världen. Så hade då Mörkret väckts, och med oanad vildsinthet föll dess vrede över den unga mänskligheten, likt en orkan, krossande och fördärvande allt i sin väg. Endast med den starkaste vilja, ofattbara uppoffringar och kraften hos Brödraskapets heliga Konst, kunde ondskans våg hejdas. Mänskligheten drog en suck av lättnad och megakorporationerna putsade stolt sina fjädrar, för att strax åter kasta sig in i de gamla interna fejderna.

Men skadan var skedd och Mörkret hade kommit för att stanna.»







«Nästan precis samtidigt som Mörkret, uppträdde en annan ny kraft på världsscenen. Ett litet oberoende företag som dittills verkat helt obetydligt, Cybertronic, lyckades över en natt att skaffa sig en position som deras fyra större konkurrenter hade kämpat i århundraden för att uppnå – att bli en megakorporation. Trots årtionden av forskning, både av våra inkvisitorer och från de andra megakorporationernas agenter, har ingen lyckats ta reda på hemligheten bakom fenomenet Cybertronic.»

«Till sist lyckades våra observatörer förmå korporationerna att ena sig mot hotet från den Mörka Legionen, och Kartellen bildades. Men vi hoppades förgäves – Kartellen infekterades snart av jätteföretagens egen ondska. Knappast något gott åstadkoms, utan Kartellen blev till en institution för att bevaka megakorporationernas intressen gentemot de oberoende företagen. De lyckades dock ena sig på en enda punkt, vilket blev vårt största hopp sedan Inkvisitionen grundades – att upprätta Doomtroopers, en styrka som uteslutande skulle ägna sig åt att bekämpa den Mörka Legionen, och som skulle utgöras av eliten av megakorporationernas krigsmakt.\*»



«\*En kort notis om dessa tappra kämpar, Doomtroopers. Jag är bara en lekman, men kan inte låta bli att beundra dessa ynglingar som så ofta har räddat oskyldiga liv utan att oroa sig för sin egen säkerhet. De är förvisso de bästa soldater som någonsin talat ett mänskligt språk, de förtjänar all min respekt och all ära. Inte ens de bästa av våra mortifikatorer kan mäta sig med dem i öppen strid – jag borde veta. Jag försökte. Det är därför jag är här, och jag kommer villigt att ta på mig straffet för att ha övergett mitt älskade Brödraskap.»



«Som den Förste krönikören senare ristade i den grå marmorn i Lunas katedral – och må jag en gång bli förlåten för att ha citerat dessa ord – så föll den Mörka Legionen över oss, ylande av lust att krossa och fördärva. Fräsande och vrålände blottade de vanställda vargarna sina tänder, när de kände lukten av det blodbad som låg framför dem.»

«Algeroth – den Mörka teknologins furste – är den apostel som främst är dedikerad krig och för-intelse. Från födslokamrarna djupt inne i hans citadell marscherar ändlösa processioner av per-verterade bestar mot mänsklighetens undergång.»

«Muawijhe – Synernas furste – invaderar och sönderstycker människornas drömmar för att väcka det vansinne som latent vilar i våra sinnen. Med sin väv av förvirring strä-var han att behärska de sinnessjuka och klentrogna.»

«Semais – Föraktets furstes – anhängare infil-trerar de mänskliga samhällena för att korrump-era dem inifrån. Hans korruptorer smyger genom skuggorna, utlovandes rikedom, ära och makt åt de klentrogna och svagsinta.»

«Ilian – Intighetens furstinna – var den första av de fem apostlarna att träda fram ur oändlighetens skuggor. Hon är den kraftfullaste uttolkaren av de mystiska trådar som löper genom den Mörka symmetris väv.»

«Demnogonis – Besudlaren – slår de mänskliga världarna med farso-ter och pestilenser, och banar där-med väg för den Mörka Legionens styrkor.»

«Legionens ansikte är fruktansvärt, men ännu mer fruktansvärd är intelligensen bakom alltihop, den svarta och listiga plan som förvrider mänskligheten och gör det goda till ont. I århundraden har vi sett det ske – för-akt, illvilja, avund och girighet som växer bland människorna, till och med i mitt lysande Brödraskap. Ja, jag törs påstå detta utan att tveka. Mina dagar är till ända, jag hör redan nycklarna klirra utanför dörren...»







**MARSIANSK SOLNEDGÅNG**

Copyright © 1993 Target Games AB. All Rights Reserved. MUTANT CHRONICLES and all character names and distinctive likeness (es) thereof are Trademarks of Target Games AB





IMPERIAL™

## FRILANSAREN MICHAEL MCBRIDE

Någon tyckte att jag representerar den vanlige «mannen på gatan» bland frilansare... det låter inte särskilt betryggande.

Just nu arbetar jag på fallet Frazetti. Jag fick ett brev från Axelthorpe vid ISC med en del info om vad som håller på att hända i mina gamla hemkvarter. Han bad mig kontakta två andra killar, Martin och Bentoni, som båda hade råkat ut för samma sak som jag — vanhedrande avsked från armén — och snoka runt lite.

Än sen då, man måste ju leva. Vi kommer att få tillräckligt med stolar för att klara oss de närmaste månaderna, även för ett hyggligt jobb.

För det här uppdraget skaffade jag ett par axelskydd av en kontakt jag har i Bauhaus, eftersom de är både lättare och smidigare än mina gamla Imperial-skydd. Dessutom har jag mina Capitol-byxor och ett par M13 «Bolters». Jag föredrar egentligen min gamla Aggressor, men det är lättare att få tag på ammo till M13:en, och kulorna är svårare att spåra...

### SGT. MICHAEL MCBRIDE

Låt mig presentera mig. Jag är Michael McBride — mina vänner kallar mig Mike — före detta sergeant i Imperials specialstyrkor. Jag är 29 år gammal, bor i en hygglig tvårums insatslägenhet i centrala Luna, har ingen familj — inte såvitt jag vet i alla fall — och försörjer mig på småjobb inom «bevakningssektorn», oftast för ISC. För ett tag sedan var jag inblandad i händelser som väckte stor uppmärksamhet, mitt namn stod på löpsedlarna och nämndes till och med i TV. Numera är det knappast någon som känner igen mig på gatan längre, och det är lika bra tycker jag. Kolla in bilden — det är jag, på toppen av min karriär.

På den här bilden har jag en tung attackstridsrustning Mk. III med Venus-cammo, en Mk. 43 Intruder-karbin och en Aggressor, och, förstås, «blodsbaskern». Ni ser strecken på vänster axel — mina sergeantsvinklar.





# ÄVENTYRAREN

Finns det ett jobb åt dig i *Mutant Chronicles* mörka och fantastiska värld? Som frilansare kan vi bara garantera dig en sak: action och äventyr. Allt hänger på din skicklighet, ditt mod, och naturligtvis en hel del tur.

När du anländer till världen för första gången, är du arbetslös med ett tvivelaktigt förflutet. Du har definitivt ingen lust att torka bort bakom ett skrivbord i korporationernas värld av kostymer, kontor och korridorer. Inte ens en stadig inkomst och sociala förmåner lockar dig till något sådant. Det är ju därför du har blivit frilansare.

På tal om pengar, så börjar du få ont om dem. Kanske dags att dra ner på stan och kolla läget, skaffa lite stälar. Du kanske borde kika in på det gamla vanliga vattenhålet, ta en drink och lyssna på det senaste. Glöm inte västen och puffran.

## FRILANSARE...

För den fantasifulle finns inga begränsningar. Det är enkelt att tjäna pengar, något svårare att få ära och ryktbarhet, ännu svårare att få erfarenhet, och förmodligen allra svårast att skaffa sig makt. Välj själv!

Men du klarar dig inte på egen hand, inte än. Slå dig samman med några kompisar och starta en Firma. «Vi tar hand om det! När som helst! Vad som helst!» Välkommen till den fria företagsamhetens underbara värld.

Den som anlitar er får en grupp hängivna, ambitiösa och erfarna personer. Det enda de vet säkert är att de inte kan lite på er till hundra procent. Kan ni lita på dem? Tja, det beror på...

Det finns många oskrivna lagar bland korporationerna. En av dem är att man helst inte riskerar livet på de egna anställda. Varför skulle man göra det när det finns frilansare? Typiska uppdrag för frilansare — dvs er — är:

**INFILTRATION.** Ett sätt att skaffa information — och ett ganska vanligt sådant — är att ge frilansare nya identiteter, släppa av dem i en fabrik eller ett kontor någonstans, och se vad som händer. Som infiltratör måste man använda sin skådespelarförmåga, smyga sig in efter mörkrets inbrott, fotografera hemliga handlingar, kopiera datafiler, och ta sig ut. Inte helt olagligt, men knappast lagligt heller.

**AGENTER MOT LEGIONEN.** Det mest fruktade i solsystemet är den Mörka Legionen. Korporationerna vet väldigt lite om dem. Agenter och soldater som kommit tillbaka från uppdrag och strider har fört med sig parasiter och infektioner som visat sig livsfarliga när de «aktiverats» i städerna och härlägren. Folk har blivit så förvridna av den Mörka symmetrin att de aldrig mer kunnat fungera normalt. Och då talar vi bara om det fåtal som har kommit tillbaka.

SLUTSATS: Hellre tio döda frilansare än en egen agent.

**KURIRUPPDRAG.** Det finns mycket som är för hett att ta i. Stöldgoods, förbjuden utrustning, kidnappade personer, fysiskt farliga varor, hemlig information och mycket annat. Oundvikligen händer det att sådana saker måste transporteras, utan att korporationen kan få göras ansvarig om något går fel. Lycka till!

**DETEKTIVARBETE.** När man vill undersöka något — mord, försvinnanden, mystiska händelser, onormala finanstransaktioner, kätterier, myterier och uppror — då

vill korporationerna helst inte använda sin egen personal. Det kan ju tänkas att några av de anställda själva är inblandade, till exempel. Ditt uppdrag blir att följa upp ledtrådar och skaffa information utan någon hjälp eller något erkännande från dina uppdragsgivare. Det är ju ditt jobb, inte deras.

**BEVAKNING.** Megakorporationernas agenter känner till varandra utan och innan. Om man behöver skugga någon eller bevaka en byggnad är det bättre att använda frilansare.

**UTFORSKNING.** De mörka makternas planer är svåra att utröna och förutse. Det vore slöseri med resurser att sätta egna toppagenter på att infiltrera ett citadell, undersöka den Mörka Legionens ställningar, smyga sig in i en kättares näste, utforska avloppssystem som är fulla av Mörkrets inflytande, osv. Där använder man frilansare.

**TILLFÄLLIGHETER.** Frilansare har en märkvärdig förmåga att alltid råka i trubbel, vare sig de orsakar det själva eller bara attraherar det. De bevittnar mord som



ingen borde ha sett, hamnar mitt i våldsamma biljakter, förväxlas med gangsterligor i inkquisitionens Svarta Bok, deras vänner kidnappas och deras släktingar försvinner. Så'n't är livet, särskilt i den här världen. Gör det bästa av situationen!



## ATT ÖVERLEVA

Ditt dagliga liv är helt normalt. Du bor någonstans, äger förmodligen en bil och har hyggligt med pengar. Du kan välja mellan att laga mat själv eller äta ute. Då och då går du på banken för att betala dina räkningar. Du prenumererar på en dagstidning, ser på TV, tar en öl och kopplar av.

Tråkigt. Förhoppningsvis var det inte för att få uppleva sådant som du köpte det här spelet. För att göra en lång historia kort: fundera inte så mycket över måltider, toalettbesök och att du måste komma ihåg att tanka bilen. Kör hårt!





## ARBETSGIVARE

Skulle man få fast anställning är man genast i en annan situation än som frilansare. Arbetsgivaren ger då stöd, information, pengar, vapen och utrustning, beskydd och kanske till och med militärt understöd. Men kraven är också högre. Sviker man sin arbetsgivare kommer han att hämnas.

Uppdragen för en fast anställd skiljer sig inte mycket från frilansares, men här kan det hända att man skickas in



Den stora fördelen med att vara fast anställd är att det ger möjlighet till en karriär. Den som lyckas kommer att avancera inom organisationen. Visserligen händer det att frilansare handplockas för viktiga chefsuppdrag, men det är knappast något man kan räkna med...

## KONKURRENS

Detta leder oss genast vidare till en annan sak man måste räkna med om man har lyckats få fast anställning: konkurrensen. Du kommer snart att märka den korrup-tion, avundsjuka, girighet, hänsynslöshet och brist på hederskänsla som kännetecknar de flesta av dina «arbetskamrater».

Du märker snart att det finns vissa skåp i kontoret som inte får öppnas, vissa personer som man aldrig ser till, konton som man aldrig får röra, personer som aldrig blir befordrade, avtal som aldrig fullföljs. Du hör också viskningarna i korridorerna, de vaga men karakteristiska klickerna från avlyssningsutrustning på din telefonlinje och du hittar några av de dolda mikrofonerna i ditt kontor.

Plötsligt har din budget minskats med 50% («Vi måste göra vissa besparingar»), ditt passerkort har fått sänkt prioritet, ditt kontor och din utrustning «omorganiserats», dina chefer lyssnar inte längre till dig...

Att vara anställd är inte lätt, särskilt inte när huvudsaken hela tiden är att tillfredsställa bossarna. Den viktigaste fördelen är en stadig inkomst.

## ARBETSOMRÅDEN

Det område du arbetar med kan vara nästan vad som helst: nyhetsbyråer, morgontidningar, militära styrkor, vaktbolag, poliskåren, brandväsendet, forskningsstationer, privatdetektiver, snart sagt vad som helst där något händer.

## AVLÖNING

En av de oskrivna lagarna bland frilansare är «Cash only» — enbart kontanter — helst Kardinalsmarker. Så ÄR det, och sedan är det inte mer med det. Antingen får du betalt när jobbet är gjort, eller, om det gäller längre uppdrag, får du månadslön. Det är brukligt att man får en mindre summa i forskott, vanligen ungefär 20% av det totala arvudet. Vissa frilansare med mycket gott rykte, sådana som är kända för att vara pålitliga och effektiva, kan förhandla sig till särskilda avtal som täcker juridiskt skydd, sjukvård och försäkringar.

som kommandosoldater i militära operationer, att man ombetts infiltrera Kartellen eller avlyssna Cybertronics kontor, att man blir avdelad att assistera Inkquisitionen i hemliga operationer mot kättare, osv. Fast anställda rör sig på ett högre plan i samhället och deras måltavlor är också högre uppsatta.





# LUNA

I centrum av vår värld ligger Brödraskapets hjärta, och därmed även mänsklighetens hjärta. Runt Jorden svävar den största stad som någonsin byggts. Den tar upp stora delar av Lunas yta och borrar sig djupt ned i månens inre.

Detta är staden Luna. Från kontorspalatsen i de äldsta kvarteren, «Gamla Sta'n», styrs människornas värld av det upplysta Brödraskapet och de ofta korrumpierade och maktlystna megakorporationerna. Utanför «Gamla Sta'n» breder de gigantiska «förstäderna» ut sig åt alla håll, över en yta hundra gånger större än någon annan stad i mänsklighetens historia. Denna jättestad växer fortfarande som en cancersvulst.

Luna är en öppen stad, både i fråga om arkitektur, sinne och regler. Man kan resa fritt nästan vart som helst, man kan prata med vem som helst och få ett vettigt svar, och för det mesta kan man se himlen. Ändå finns det skarpa kontraster mellan de olika distrikten, mest i fråga om levnadsstandard. Som alltid har de rika bosatt sig i avskilda områden, fabrikerna har byggts en god bit från bostadsområdena, och affärer och varuhus ligger samlade på platser dit många människor kommer.

## STADEN LUNA

Luna är hem åt många miljoner människor, och trots att det är lite «status» i att bo i världens centrum, finner man människor från alla socialgrupper och yrkeskåror. Alla megakorporationerna och de flesta av de oberoende företagen har sina huvudkontor här, och ett enormt antal människor är anställda inom deras administration. Dessa människor behöver ännu fler för att ta hand om deras behov, förse dem med mat, transporter, varor och tjän-

ster, vilket ger upphov till en ännu större servicesektor.

Att överleva här är inte särskilt svårt — de flesta aspekter av livet är enkla och lättfattliga. Svårigheterna kommer om man ställer till det för sig, som jag gjorde. Tro mig, att skaffa sig fiender inom megakorporationerna är inget att rekommendera.

## ÖVERSIKT

Luna är byggt på de grunder som lades av de första kolonisterna. Det var logiskt att den nya staden skulle expandera i samma stil som de gamla baserna. Därför låg det mesta från början under marknivån. Men snart medgav teknologin säkrare skydd mot den ogästvänliga miljön, och staden kröp upp på ytan. Där antog den gradvis ett mer traditionellt utseende.

Sedd i profil liknar Luna en väldig, ensam vulkan som sakta höjer sig in mot centrum, och alldeles i mitten stiger dramatiskt mot himlen. Här och där sticker katedralernas tornspiror upp som gigantiska nålar; överdelarna på stora monument kan ses här och där utmed kullarnas sidor som avhuggna huvuden; parker och fritidsområden ter sig som fläckar av mossa mot den rödgrå bakgrunden; och i centrum där vulkanens kägla reser sig, är luften fylld av rök från otaliga skorstenar, och det intensiva mullret från trafiken gör att man nästan väntar sig ett utbrott.

## GAMLA STA'N

Liksom i de flesta städer är de rikare områdena koncentrerade till Lunas centrala, äldre delar. Ju längre ut man kommer, desto fattigare blir omgivningarna.

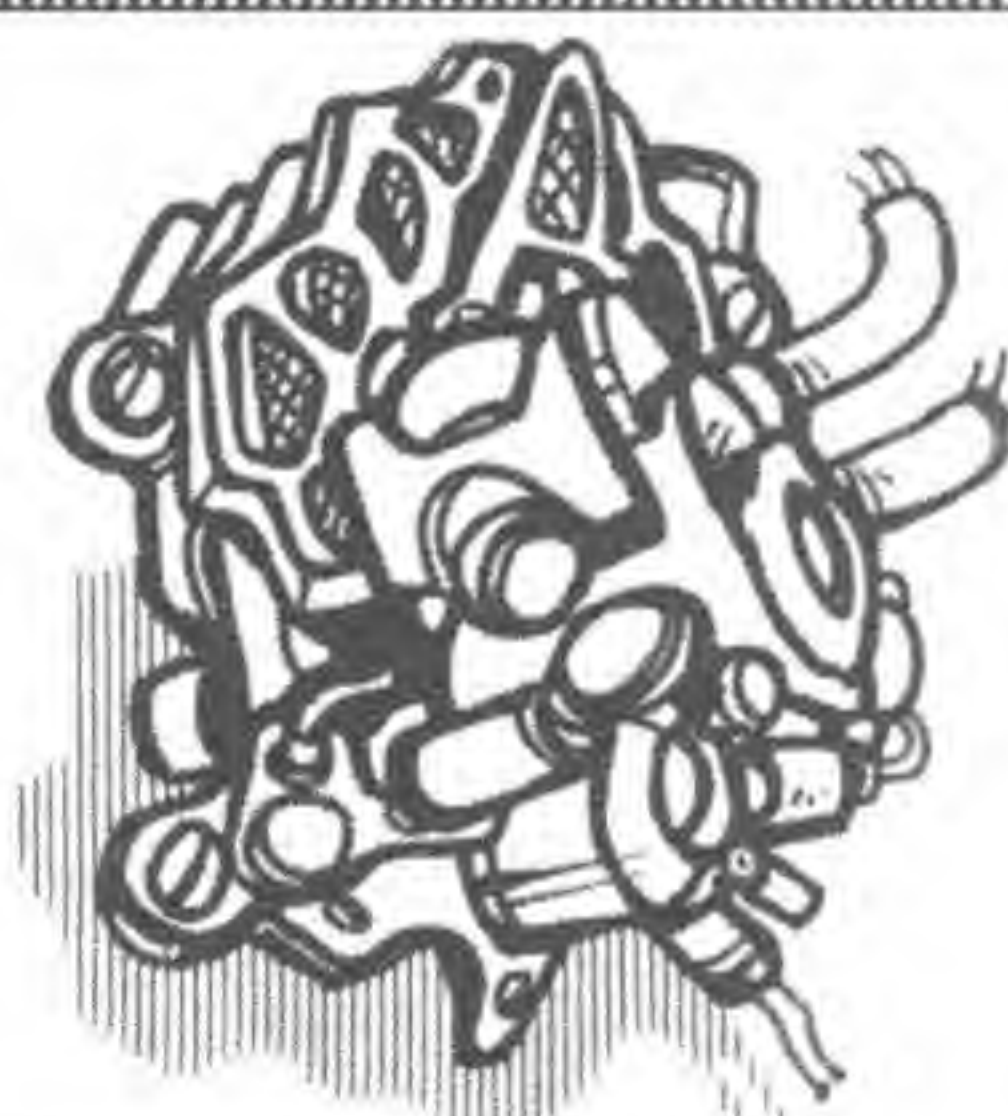
Lunas centrum designades av en ny kader arkitekter, som brukar kallas nyromantikerna. De sökte återskapa ett formspråk från Jordens gångna glanstid. Byggnaderna är



## DET FORNA «HÖGTEKNO- LOGISKA SAMHÄLLET»

När den Mörka Legionens onda makter angrep mänskligheten, förändrades samhället radikalt. Man kunde inte längre lita på elektroniska maskiner; i bästa fall gick de sönder, i värsta fall löpte de amok och åstadkom fruktansvärda skador mot allt och alla som hade lagt sin trygghet i händerna på dessa förrädiska och obegripliga apparater.

Men kunskaperna finns kvar. Industrirobotarna står kvar i fabrikerna, urkopplade och berövade alla sina kretskort. De väldiga rymdskepp som brukade föra människor till avlägsna delar av solsystemet finns också kvar, de ligger invid hamnarna som ihåliga skelett av en ljus epok som nu är svunnen. Datorerna som en gång administrerade hela mänskligheten står nu på museer eller undanlagda i källare och lagerhus där de skyddas från Mörkret. Ritningarna till integrerade kretsar ligger kvar i arkiven tillsammans med data och konstruktionsritningar till laserverpen och attacksatelliter, allt nogga katalogiserat och bevakat så att inte konkurrenterna ska få tag på det. Allt detta ligger stilla och obrukbart medan Inkvisionen söker efter ett sätt att skärma av människornas värld från den Mörka symmetris inflytande.



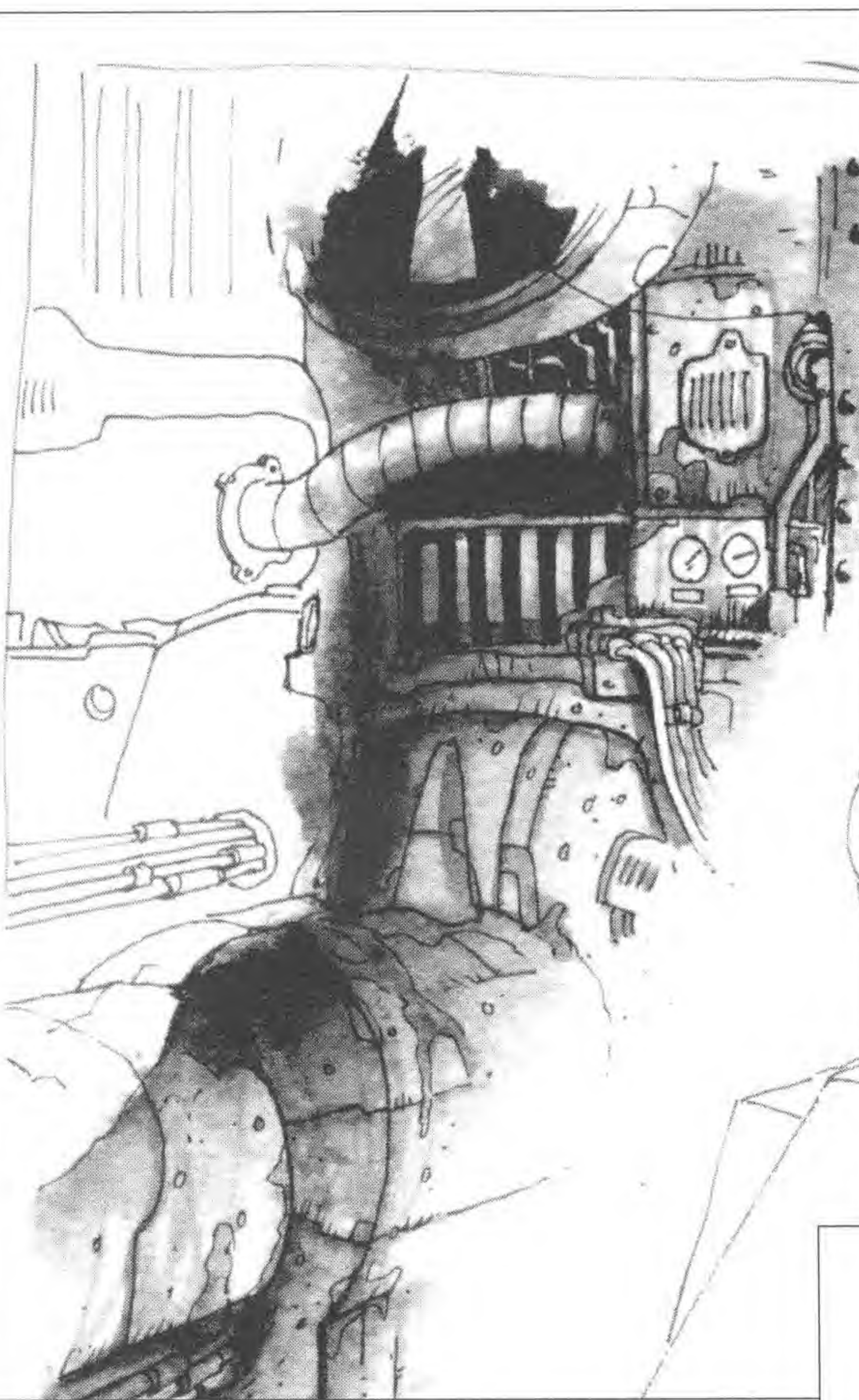




## BROTT OCH STRAFF

Luna är en liberal stad i fråga om lagar och regler, men rättvisan varierar beroende på vem som drabbats. Det är inte förbjudet att bära mindre vapen, men utan särskilt tillstånd får man bara använda dem i nödvärn. Vissa områden är avspärrade så att man måste ha särskilt tillstånd för att vistas där, men bevakningen varierar och det är inte alltid man bryr sig om reglerna. Naturligtvis är allt onödigt våld och tillgrepp av andras ägodelar (dvs rån, inbrott och stöld) strängt förbjudet.

Straffen varierar också, och lagen är ett spindelnät av balkar, stycken, tillägg, paragrafer och undantag. Det vanligaste straffet är omedelbar avrättning på platsen, eftersom polisen skjuter direkt när de upptäcker att ett brott bevisligen är i görningen. Alltför många poliser har blivit skjutna för att man ska våga ta några risker. Overlever man sitt möte med polisen och lyckas bli ställd inför rätta, är de vanligaste straffen deportation eller straffarbete. Böter är ovanligt.



massiva, väldiga skyskrapor av stål, glas och betong. Höjden varierar, men regeln är att ju äldre desto lägre. De högsta skyskraporna tävlar med katedralerna, hundratals meter höga.

Stadens absoluta centrum är Tornet — Brödraskapets Första katedral och högsäte för Kardinalen. Runt omkring breder staden ut sig som en bakterieodling. Tornet är den högsta byggnaden och pekar mot himlen som en väldig spira, nästan en kilometer hög.

I kvarteren närmast Tornet har megakorporationerna sina högkvarter. Här finns mest kontor och forskningsinstitut, men också luxuösa bostäder och gallerior med exklusiva restauranger, affärer, teatrar och annan underhållning. Detta område är helt kontrollerat av korporationerna, och bevakningen är mycket kraftig.

## OMKRETSEN

Områdena mellan Gamla Sta'n och de industriområden som ligger i stadens utkanter kallas OMKRETSEN och här bor majoriteten av befolkningen. Många bor här och arbetar åt mindre, oberoende företag eller på korporationernas fabriker ute i industriområdena och hamnarna. Vanligt folk försöker hålla en hygglig levnadsstandard utan att dra till sig uppmärksamhet och problem. Både byggnader och lägenheter är små, och det finns många fattiga som sover på gatorna. Här och där bryts den trista stadsbilden av vackra parker eller fina (och välbevakade) villaområden för dem som har råd att bo mer drägligt.

I Omkretsen finner man också samhällets ljusskygga element. Nattklubbar och barer är hemvist för kriminella och folk som vill arbeta utan att myndigheterna märker något. Alla sorters underhållning finns förstås tillgänglig,

både på gatorna och inne i de slitna gamla husen.

Många stadsdelar i Omkretsen präglas också av laglöshet. Oskrivna lagar styr det mesta, och Kartellen brukar låta invånarna sköta sina egna interna affärer. Megakorporationerna och Brödraskapet ingriper bara i händelse av större kravaller eller uppror, då man skickar militär för att kväsa oroligheterna.

Livet i Omkretsen är hårt och skoningslöst. Staden här är kallare och mörkare, ständigt insvept i dimma från läckande rörledningar och hostande maskiner. Det blåaktiga skenet från gaslyktorna kastar kalla skuggor på gator och husväggar, och människorna irrar likt spöken mellan portgångarna och gränderna. Väsande fordon kör genom kaoset med sina stora motorer morrande och skramlande.

## INDUSTRIERNA

Söder och öster om staden och närmare hamnarna ligger stora fabriksområden. Inget annat område någonstans i solsystemet har en sådan mängd industrier samlade på ett ställe. Med mil efter mil av fabriker och verkstäder är Lunas industriområde faktiskt större än de flesta storstäder. Det enda som kommer i närheten är Mars.

Alla olika sorters industrier finns representerade, och trots all modern teknologi utförs det mesta arbetet fortfarande av människor. Jobben är tunga och smutsiga och lönerna usla. De anställda har sällan något val.



Megakorporationernas vinstkalkyler kräver att de flesta fabrikena är igång dygnet runt. I tunnlar under markytan går tåg som förbinder fabrikena med hamnarna, varifrån en ständig ström av varor går ut till solsystemets alla hörn. Men luftföreningarna från dieselmotorer och ångmaskiner gör transporttunnlarna till en helvetisk arbetsplats.

Men ändå finns det människor som lever praktiskt taget hela sina liv i dessa hemiska miljöer. Somliga har inget hem att gå till, utan arbetar ständigt utom när de sover eller har matrast. Nästan ingen tycker om sitt jobb och de flesta drömmer om en annan tillvaro, ett annat liv, kanske i finansvärlden, kanske i det militära, eller utanför lagen — och några lockas till och med av den Mörka Legionens planer. Endast med hjälp av gott humör, drömmar om något annat, och tro på Brödraskapet, kan arbetarklassen i industriområdena hålla sig flytande och undvika en nattsvart depression.





## HAMNARNA

Lunas stora hamnar ligger i ytterkanten av staden. Några få äldre, förfallna hamnar finns längre in bland bebyggelsen, men de används sällan av andra än smugglare och folk som inte har råd med dockningsavgifterna i de stora, moderna hamnarna.

Rymdhamnarna är stora anläggningar som tar emot och sänder iväg rymdskepp till och från andra planeter. Det är bullriga, smutsiga arbetsplatser, ständigt under ombyggnad, ständigt fulla av folk och trafik. Här finns också verkstäder som reparerar rymdfartyg; de bevakas intensivt för att hindra sabotage.

De flesta hamnar tillhör en megakorporation. Några är fristående och drivs av frilansföretag. Hos dem är bevakningen inte lika stenhård, men det betyder inte att det är obefintlig. Överallt finns vakter och frilansare för att stoppa alla avsiktliga störningar av trafiken. De oberoende hamnarna utnyttjas inte bara av fristående företag utan också av smugglare och olagliga invandrare som vill ta sig in i Luna utan att behöva passera de vanliga kontrollerna.

## ARKITEKTUR

Lunas arkitektur lutar numera åt det massiva hållet, med monstruöst stora byggnader av stål och svart sten. Fasaderna pryds av gargoyler och statyer, sida vid sida med de väldiga rörledningarna för fjärrvärmen som används i många byggnader. Mellan byggnaderna löper både underjordiska gångar och täckta broar högt ovan marknivån. I äldre kvarter finner man också rostiga järnramper som leder från det ena huset till det andra. Ju längre ut i Omkretsen man kommer, desto lägre blir husen. Många föredrar att bo där precis av det skälet — där finns mer solljus och öppna platser. Men å andra sidan är laglösheten och riskerna större ju längre bort från Gamla Sta'n man kommer.

I centrum fylls luften nattetid av dimma, kondens från ventilationssystemen när temperaturen faller. Gatlyktorna drivs med gas som ger ett blåaktigt sken och kastar diffusa skuggor på väggarna.

Filosofin bakom megakorporationernas arkitektur är att den ska vara monumental och vacker, för att ge människorna ett intryck av makt, rikedom och härlighet. Forna tiders gråtrista betongklumpar är näst intill förbjudna. De stora byggnaderna med väldiga portaler, statyer och monument över erövringar och segrar — allt är till för att imponera på vanligt folk och ge dem intrycket att den rådande ordningen är stabil och oföränderlig.

## SHOPPING

Det är roligt att gå och handla i Luna, särskilt i Gamla Stan's varuhus och gallerior. Där finns precis allt man kan tänka sig, fast utbudet av varor är så enormt att det kan ta ett tag att hitta det man söker.

Fast vill man ha något extra speciellt får man ge sig ut i Omkretsen, och där behöver man kontakter. Det gäller särskilt vapen och droger; innanför korporationernas bevakningsområde hittar man inte sådana saker.

Alla sorters valuta är giltig i Luna. Standarden på affärerna varierar med deras lönsamhet — här finns allt från en bänk framför ett hål i väggen till glittrande varuhus med heltäckningsmattor.

Frihamnarna är också lämpliga för den som har skaffat sig fiender i Brödraskapet eller korporationerna och som vill försvinna från Luna utan att det märks.

De flesta hamnarna är självförsörjande, allt för att undvika driftstopp om det skulle uppstå problem någon annanstans på Luna eller i solsystemet.

## GRUVORNA

Det mesta som de första kolonisterna byggde var gruvkomplex under markytan. Där var de skyddade mot de meteoriter som ofta regnade över månens yta på den tiden, och mot den ultraviolettera strålningen. Större delen av detta enorma gruvsystem finns fortfarande kvar; en del används till tunnelbanor, i andra schakt har man tömt avfall. Avlopp och ventilationstrummor, elektriska ledningar och mycket annat går nu genom de gamla gruvgångarna. Tusentals tunnlar har murats igen.

Men det mesta finns kvar och används nu som bostad av de hemlösa.



## RYMDFART

Den enda avsikten med det här stycket är att visa SL hur han kan få rollpersonerna från punkt A till punkt B. Rymdfärder är inte en central del av Mutant Chronicles, och därför kommer vi inte att beskriva det i detalj — särskilt inte eftersom det ur passagerarens synpunkt är nästan identiskt med vår tids charterflyg. Man åker till en flygplats (rymdhamn), checkar in bagaget, går ombord på planet (skeppet), det lyfter, och några timmar (dagar) senare landar man någon annanstans. Eftersom rymdfärder tar relativt lång tid är skeppen inredda så att man kan sova ombord. Restiderna (incheckning, passkontroll osv är inte inräknade) och priserna (i marker) är:

Sträcka	Restid	Kostnad
Merkurius-		
Venus	5 dagar	5.990
Venus-Luna	4 dagar	5.490
Luna-Jorden	1 dag	3.990
Luna-Mars	8 dagar	6.690
Mars-		
Asteroiderna	19 dagar	19.990
Asteroiderna-		
Jupiter	18 dagar	*
Jupiter-		
Saturnus	32 dagar	*
Saturnus-		
Uranus	72 dagar	*
Uranus-		
Neptunus	80 dagar	*
Neptunus-		
Pluto	70 dagar	*
Pluto-Nero	6 dagar	*

\* efter överenskomst.







## KARDINALMARKER

Den enda universella valutan i *Mutant Chronicles* värld är Brödraskapets kardinalsmarker. De används överallt av alla, och är det mest välkomna betalnings-sättet i butiker och när man gör större affärer. Alla aktiebörser använder marker och all handel mellan megakorporationerna sker i marker. Det är den enda valuta man kan vara säker på är gångbar överallt, fast Imperials pund och Capitols dollar är också gångbara i de flesta delar av solsystemet.

\* Baksidan av mark-mynten bär en stiliserad bild av den nuvarande kardinalen, med hans namn och ordningstal runt kanten.

Frånsidan visar Brödraskapets symbol och en siffra som anger myntets värde. Runt kanten står Brödraskapets valspråk: «Kardinalens Ljus och Vished». Alla mynt tillverkas av 12 karats guld och det enda som skiljer dem är storleken. Valörerna är 1/2, 1, 5, 10, 20, 100, 500, 1.000 och 10.000 marker.

Kardinalsmarkerna representerar mycket mer än pengar. För många människor är de en symbol för stabilitet och trygghet.



## MAT

Invånarna i Luna betraktar mat som ett sätt att fylla magen. Det finns förstås restauranger som serverar kulinariska upplevelser, höjdpunkter i kokkonstens historia, men dit har man inte råd att gå. Tro mig, man kan få betala två månadslöner för en enda middag, för en person!

Därför går de flesta till enklare lunchrestauranger eller gatukök, eller lagar sin egen mat, eller går till kvarterets lilla krog där man får enkel kost utan exotiska ingredienser.

Menyn ser ut som den alltid har gjort på sådana ställen — hamburgare, pasta, pizza, pommes frites, friterad fisk, smörgåsar, kött, sallader, frukt och annan vanlig mat. Dryckerna är likadana — vatten, öl, vin, läsk, mjölk, och så vidare.

Kvarterskrogarna är «alltid öppna» och tjänar som mötesplats för vänner och släktingar. Ofta finns där en jukebox som spelar det senaste, några flipper och arkadspel.

## UNDERHÅLLNING

Nå, hur roar man sig efter jobbet? Tja, här finns det mesta. Barer, danshak, biografier, teatrar, muséer, opera, restauranger med krogshow, kasinon. Folk roar sig som stadsbor gjort i hundratals år, med musik, skådespel, sport, konst och så'n't. Mer tvivelaktig underhållning som t ex bordeller och porrklubbar hittar man enbart i Omkretsen. För de rika finns diskreta agenturer som ordnar privata tillställningar. Underhållningsbranschen har

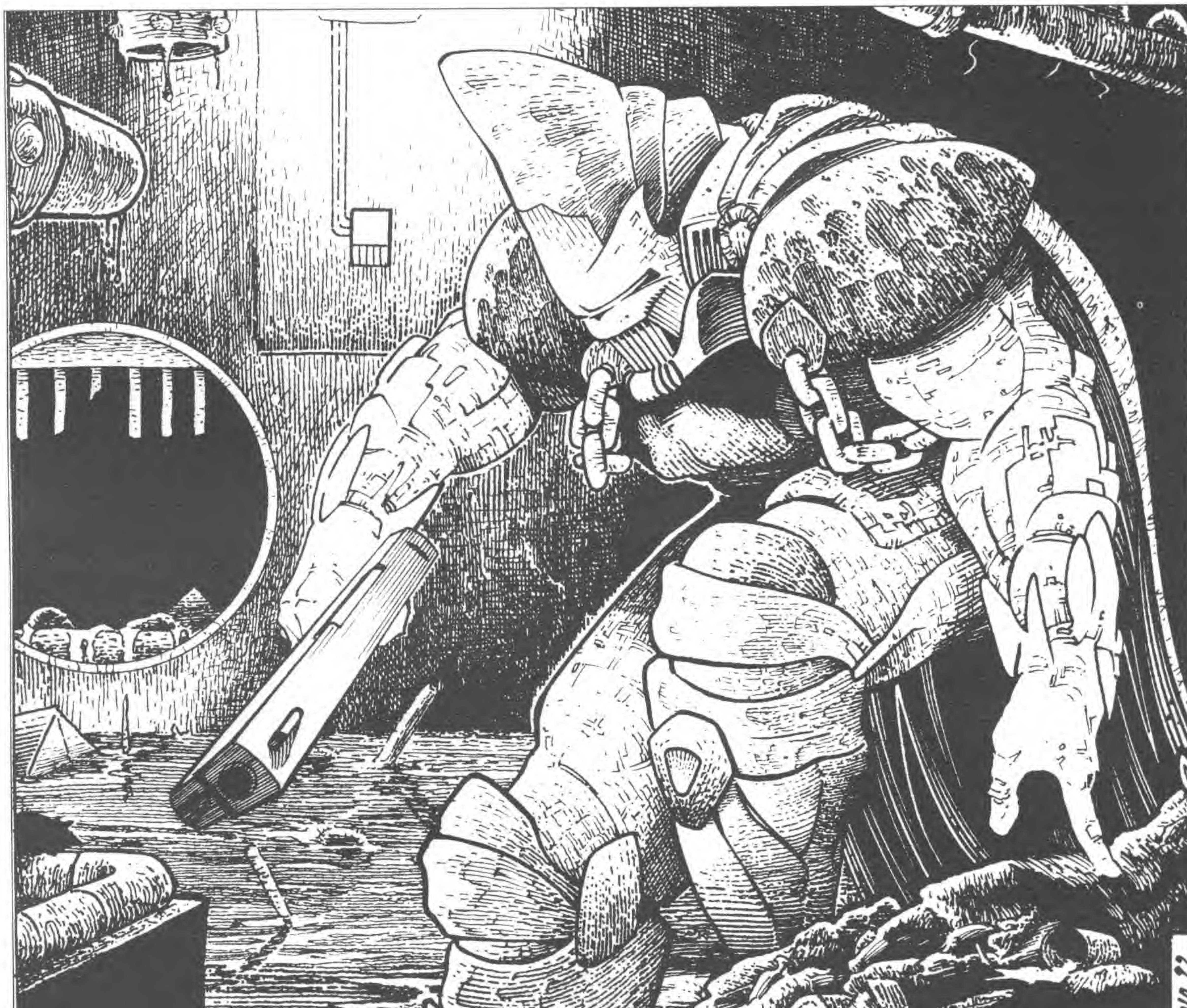
många band till den organiserade brottsligheten, och annan brottslighet med, för den delen. Svarta pengar står för det mesta av vinsterna.

Men förvånande nog är det också många som besöker katedralerna regelbundet, för att finna tröst i Brödraskapets förkunnelse, komma bort från de bullriga gatorna och det jäktiga jobbet, bikta sig och finna gemenskap. Många går också dit av gammal vana.

## BRÖDRASKAPET

Jag skulle gissa att tre fjärdedelar av Lunas befolkning besöker en katedral åtminstone en gång i veckan, kanske därför att Mörkret hela tiden känns som ett aktuellt och pressande hot. Även utanför katedralerna gör Brödraskapet ständigt människorna påminna om dess existens, genom gatumissionärer, rekryteringskontor, och genom inkvisitorerna och mystikerna i sina karaktäristiska dräkter, som man ibland ser i folkvimmel.

Brödraskapet har makt. Inkvisitorerna är mer effektiva och respekterade än någon annan ordningsmakt, folk byter trottoar om de möter en mystiker på gatan, och vill man säga något nedsättande om Brödraskapet så gör man det i en viskning. Ett ständigt samtalsämne är hotet från kättare, infiltratörer och orena varelser — ämnet behandlas ofta i Brödraskapets propaganda.





## MEDIA

De två viktigaste massmedierna i Luna är tidningarna och TV. På morgonen lyssnar man på morgonnyheterna på radion. Varje timme har Brödraskapet en specialsändning där man rapporterar om händelseutvecklingen i Luna och resten av solsystemet. Mellan nyhetssändningarna har megakorporationerna sina egna sändningar som beskriver deras underbara produkter i form av lättisam underhållning, allt för att exponera sina egna produkter.

Varje kväll har Brödraskapet en tre timmar lång «mässa» på TV. Övrig programtid består mest av lättisam underhållning och reklam, allt noga övervakat av Brödraskapet.



En del använder dem som smycken, det är vanligt att «svära på en kardinal», och praktiskt taget alla soldater bär ett 10.000 eller åtminstone ett 1.000 märkers-mynt i en kedja eller rem runt halsen, både för att det anses ge tur och för att betala för sjukvården eller begravningskostnaderna om de skulle bli sårade eller dödade.

### TAXIBOLAGEN

Det finns en djungel av taxiföretag som konkurrerar om miljoner körningar varje dag. Att åka taxi är fortfarande det säkraste allmänna transportmedlet, och här man tur kanske man till och med kommer fram i tid. De flesta människor ser till att de är beväpnade innan de stiger in i en taxi, och man använder i regel bara sitt lokala bolag som man litar på och där man känner chaufförerna.

Priset för taxiresor varierar mellan 10 och 40 mark per kilometer, så det är säkrast att fråga efter taxan innan man stiger in, eller be om ett fast pris för en viss sträcka.

## KOMMUNIKATIONER

Att resa i Luna kan vara något av ett äventyr. Man kan bli vansinnig av kaoset på gatorna, där bilar och taxifordon trängs med varandra och trafiken är livsfarlig för fotgängare. Ändå är det snabbast och enklast att gå om man ska en kortare sträcka, åtminstone i «säkra» områden. På andra ställen bör man helst låsa bildörrarna.

Gäller det längre resor måste man komma ihåg att staden är ENORM. Till och med inom en och samma stadsdel kan det ta flera timmar att färdas mellan två platser, särskilt om man först måste hitta rätt tunnelbana eller tåg. Har man inte kontakter i korporationerna är det bäst att använda sin egen bil, eller åka pendeltåg. Annars finns det förstås taxi, men det kan bli mycket dyrt att åka långt.

Megakorporationerna har egna taxibolag som kör vem som helst inom korporationens område. Dessa bilar är

ofta bepansrade (och tunga), och det händer att de använder fysisk kraft för att tvinga sig igenom folkmassor och trafikstockningar.

### TÅG OCH TUNNELBANA

De största kommunikationsmedlen är tunnelbanan och förortstågen. Olika linjer drivs av olika företag, som bara ansvarar för sin egen del av trafiken. Tunnelbanebolagen har egna säkerhetstrupper som patrullerar tågen, stationerna och tunnelarna på jakt efter terrorister och varelser från den Mörka Legionen. Deras uppgift är nästan omöjlig eftersom linjenätet har byggts ut i flera hundra år och många gamla tunnlar har glömts bort och blivit hemvist för allsköns mutanter och ondskefulla varelser.

De flesta av stadens invånare använder tunnelbanan





## BLACKHOUSE TUNNELBANE- STATION

Den viktigaste stationen på den Imperial-kontrollerade tunnelbanan är Blackhouse. Vid denna knutpunkt förenas norra linjen med gröna linjen och stora cirkellinjen, och tusentals passagerare byter tåg här varje timme. Närheten till Centralbiblioteket och många officiella byggnader gör denna station till målet för många Imperial-anställda liksom för en hel del Bauhaus-folk eftersom Tvillingtornen, Bauhaus högkvarter, ligger på promenadavstånd.

## RÖRPOST

Tiotusentals människor arbetar i var och en av de många väldiga kontorsbyggnaderna i Luna. Om alla deras meddelanden och dokument skulle skickas med springpojkar eller budfirmor, skulle man snabbt få ett kaos utan like. Därför har arkitekterna ordnat ett effektivare system med luftdriven rörpost som förbinder de flesta avdelningar. I vissa fall går rörposten även mellan flera olika byggnader.

för att åka till och från jobbet. Det mörka nätverket av tunnlar sträcker sig över hela staden och förbinder centrum med Omkretsen, industriområdena och hamnarna. Det är det bästa sättet att ta sig mellan olika delar av staden, men som alla sådana transportsystem har det också nackdelar. Tunnelarna är favoritmål för terrorister och rånare som spränger spåren och sedan plundrar de tåg som spårar ur eller tvingas stanna. På stationerna vimlar det

av ficktjuvar, och risken att råka i bråk, bli bestulen eller rånad, eller bara allmänt antastad av drogpåverkade lodisar är alltid överhängande. Att resa med tunnelbana är billigt, men tunnelbanetågen går rätt sakta och stannar vid alla stationer — räkna med två dagar och ett femtontal tågbyten för att komma från centrum till någon av de stora hamnarna längst ut. Om inget oväntat händer, vill säga.

## RÄTTSSKIPNING





Stadslivet är påfrestande för nerverna. Det är trångt och ont om lugna vrår för den vanlige medborgaren. Brottslingar och subversiva element lägger ut bomber på hyllorna i affärerna och spränger oskyldiga människor i luften. Folk som blivit galna av pressen löper amok i tunnelbanan, skjuter vilt omkring sig eller sticker en kniv i alla som kommer i närheten. Matförgiftning, upplopp, krypskyttar — allt detta är vardagsmat i Luna.

I centrum håller korporationerna ordning. Deras poliser patrullerar till fots två och två och har hela tiden radiokontakt med stationen, som aldrig ligger långt borta. Ibland ser man polisbilar och piketbussar som rycker ut med tju-tande sirener och blixtrande ljus — ofta kör de på trottoaren för att komma runt trafikstockningar. Larmtelefoner



finns här och där utmed gatorna men är nästan alltid trasiga.

I Omkretsen bryr sig korporationerna inte om att patrullera annat än i de finare villaområdena. I stället bevakas ordningen av frilansande vaktbolag. De arbetar ofta under kontrakt med hyresvärdar och affärsinnehavare. Det kan handla om allt från ständig bevakning till att kolla lås och dörrar en gång per natt. Bolagens vakter har ingen särskilt tung beväpning och deras moral och pålitlighet varierar kraftigt, liksom deras taxor. Men för det mesta får man vad man betalar för.

Vid sidan av den vanliga ordningsmakten finns också patruller av inkvisitorer och soldater från Brödraskapet som bevakar hela staden, på jakt efter terrorister och andra brottslingar. Med sina tunga vapen och skottsäkra västar är de en skrämmande syn närhelst de dyker upp. De slår till efter tips från tjallare och civilklädda agenter. Ibland hittar de riktiga terrorister, ibland tar de miste och oskyldiga drabbas. «Inkisarna» är inte precis kända för att konversera innan de skjuter. De bryr sig sällan om gatubråk, rån eller inbrott om det inte finns misstankar om att den Mörka Legionen är inblandat. De betraktar alla som misstänkta, och folk i allmänhet undviker Brödraskapet på gatorna.



## SJUKDOMAR OCH MUTATIONER

Pest och sjukdomar härjar ständigt bland den «oregistrerade» befolkningen i Luna. Sjukdomarna varierar från enklare åkommor till sådant som man dör av inom några timmar. Brödraskapet påstår att det är kättarna och deras kulter som sprider ut sjukdomar för att demoralisera befolkningen.

Mutationer uppträder mer irrationellt. De drabbar inte bara de fattiga, utan vem som helst kan råka ut för dem. Ben börjar växa bakåt, armar förvrids, rygg-rader kröks inåt, skallben ruttnar bort, hår faller av, och så vidare. Ingen har hittat någon naturlig förklaring till detta hemska fenomen, som till och med kan förvandla en verkställande direktör till en utkastad kloakrätta.







## STENARKIVEN

Alldeles intill den Första katedralen ligger Stenarkiven, som är Brödraskapets magnifika bibliotek och samling av skriftliga källor.

Byggnaden innehåller absolut allting som är värt att spara, från reklambroschyrer och barnböcker till uppslagsverk, handskrivna krönikor och lagdokument.

Det enorma biblioteket är katalogiserat i ett system med hålkort av metall, men man måste ändå fråga någon av bibliotekarierna, lärlingar inom Fjärde direktoratet, annars kan det ta timmar att hitta något. Inga handlingar får medföras ut ur det majestätiska stenpalatset.

## MODE

Luna är ett blandat samhälle. Stilar, moden och färger blandas i en smältdegel av kulturer och traditioner. I regel strävar modet dock efter det enkla och funktionella.

De som har råd med det ekiperar sig hos något av de kända modehusen, som tillhandahåller skräddarsydda kläder av de finaste material. Alla ämbetsmän måste ha åtminstone en uppsättning sådana linkläder för officiella tillfällen. Standardklädseln för tjänstemän är svarta eller bruna läderskor, mörk kritsträckerandig dubbelknäppt kostym, trenchcoat och en hatt med brätte. Ämbetsmän och affärsmän föredrar slips

## UTANFÖR SAMHÄLLET

De som av olika anledningar halkat ur det sociala systemet har det inte lätt. De bor varhelst de kan, och deras liv är en kavalkad av våld, frustration och skräck. Bakgatorna är fulla av drägg och ett människoliv betingar ungefär samma värde som en cigarett. De utslagna försörjer sig på tiggeri, stölder och att rota i de rikas sopor.

Många av Lunas invånare är hemlösa. Det finns inga officiella siffror på hur många de är, eftersom Brödraskapet inte registrerar dem och de lever utanför det sociala systemet. På natten kan man se dem smyga runt i gränderna där de försöker undvika Brödraskapets trupper och de fruktade Rensningarna. De söker skydd i

kloakerna och på soptipporna, och faller ofta offer för våldsfixerade gatugång, perverterade mutanter eller sadistiska vigilanter, lokala «polisstyrkor» som vill «rensa upp» i sin hemtrakt.

Många av de hemlösa bor därför under markytan, i de väldiga labyrinterna av tunnlar som en gång var gruvor, tunnelbana eller något annat men nu inte används längre. Deras livsmiljö är smutsig och ohälsosam. Sjukdomar och mutationer är vanliga. En del hemlösa som helt förlorat all medmänsklighet, har gått samman i gäng som drar omkring i underjorden, dödar och äter upp svaga och hjälplösa människor som de lyckas fånga.





# KLÄDERNA GÖR MANNEN

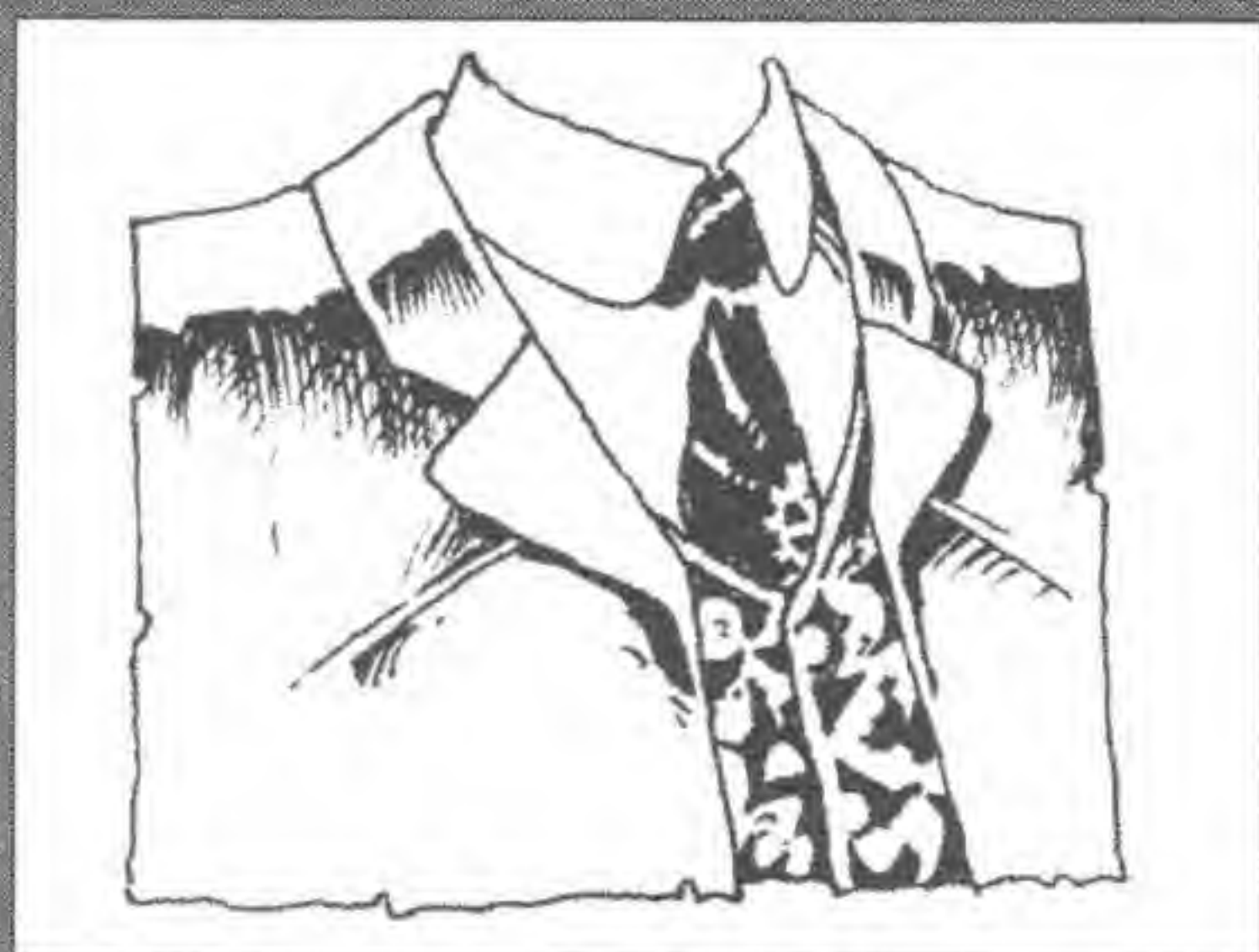
Att veta hur man klär sig i samhällets övre skikt är precis lika viktigt för frilansaren som för den ambitiöse, karriärslystne unge direktören. Här följer en kort presentation med Kartellkonsulten Jonathan Cordinger.

*(Cordinger är för närvarande huvudperson i Johnston-kommissionens utredningar, där han är föremål för utredningar rörande en serie mord på fackliga arbetare på Venus under den tid han var militär rådgivare där.)*

## BAUHAUS.

Bauhaus-klädseln är definitivt den mest vågade kostymering du kan ha i affärsvärlden. Material, färger och formgivning utstrålar ett budskap av självsäkerhet, själmedvetenhet, framgång och status. De höga priserna gör dessa kläder populära bland filmstjärnor och andra framgångsrika kulturpersonligheter, och därför är de också extremt inne bland finansmänniskor och modemedvetna yngre direktörer.

**KOSTYMER.** Bauhaus-kavajerna har små, smala, avrundade slag, liksom avrundade kanter i midjeöppningen, och de är också något längre än normalt, vilket gör dem idealiska om man vill dölja något slags hårdvara. Oftast är de enkelknäppta. Kostymerna har större färgvariation än hos något annat märke, mörka nyanser av grönt och blått är dock vanligast. Ofta säckiga byxor med smal fot, och väst med avvikande färg och djärva mönster, alltid med enfärgad rygg, kompletterar kostymen.



**SKJORTOR OCH SLIPSAR.** Bauhaus-skjortorna har rundade snibbar och görs ofta i mycket mjuka tyger av hög kvalitet. Det finns ett enormt utbud av slipsar, alltid med mycket iögonfallande mönster. De som inte har råd med hela kostymen bär ofta åtminstone en Bauhaus-slips tillsammans med en Capitol-kostym. Slips- och kavajnålar används ofta för att visa medlemsskap i föreningar och ordnar eller för att visa vem man är anställd hos. Kragnålar är vanliga.

## CYBERTRONIC.

Det finns inget speciellt Cybertronic-mode, utan deras anställda bär det som är mest lämpligt för tillfället, oftast en Capitol- eller Imperial-kostym. Dock ser man ofta högre direktörer och officiella talesmän bära kostymer av den stilriktning som brukar kallas «stram-smart», som också är vanlig bland kultur- och mediapersonligheter och klubbmänniskor.

**KOSTYMER.** Den «stram-smarta» kostymen är en blandning av uniform, arbetsklädsel och vanlig kostym. Den uppstående kragen är helt rak utan slag, och det dubbla bröstet har rak knäppning, fem till åtta knappar, åt ena sidan. Knäppningen går nästan ända upp i halsen, vilket ger kavajen ett mycket strikt, nästan militäriskt utseende. Färgerna varierar mycket lite, oftast från mörkt grått till svart.



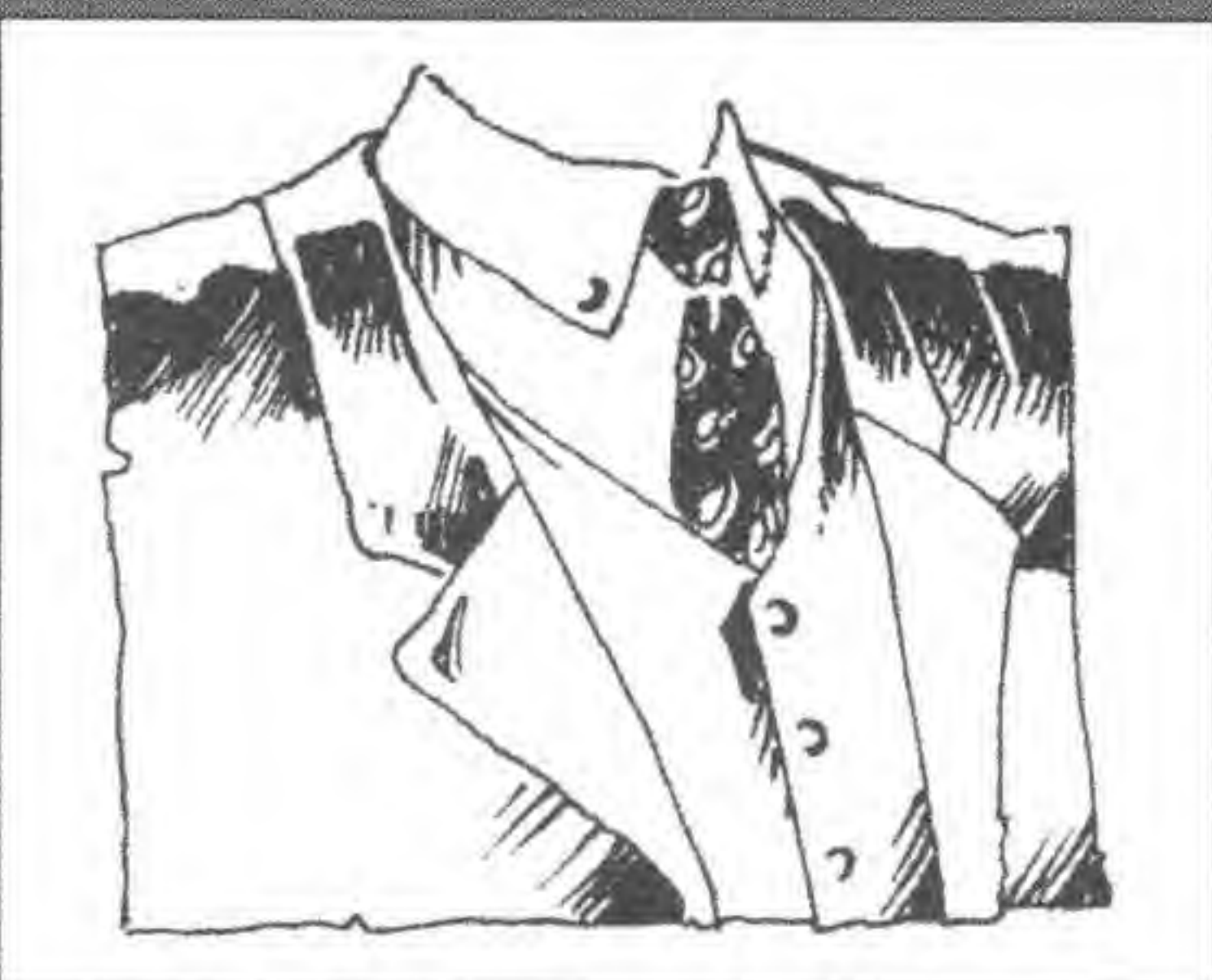
## SKJORTOR OCH SLIPSAR.

Skjortan är helt vit med uppstående, rak krage, och används inte med slips.

## CAPITOL.

Capitol-kostymen är den klart vanligaste i Luna och förekommer i en mängd olika varianter och stilar. Det är den klassiska vardagskostymen och finns i alla olika prislägen. Eftersom den är så vanlig används den ofta av folk som vill smälta in i mängden, exempelvis säkerhetsfirmor och frilansare. Det är också Kartellens standardkostym. Ofta bärs en enkel filthatt.

**KOSTYMER.** Kostymerna är raka, enkla och bärs nästan alltid med en väst av samma färg och material. Färgerna varierar, men blått och grått är vanligast, ibland med kritstreck. Märket är mycket viktigt, eftersom det finns gott om billiga Capitol-kostymer som duger bra för den lägre tjänstemannen, men är totalfel för en mäklare på Luna-börsen.



**SKJORTOR OCH SLIPSAR.** Nedknäppt krage och vita eller ljusa färger, möjligtvis med diskreta ränder. Enkel manschett, ofta med fastsydda knappar. Slipsarna är diskret intetsägande med något slags abstrakta mönster på. Eftersom kostymerna i sig ofta är anonyma kostar man på slipshållare, näsdukar och manschettknappar desto mer.

## IMPERIAL

Imperials kostymer anses mycket exklusiva och är, liksom Bauhaus, mycket dyra. Imperial försöker dock se till att de flesta av deras tjänstemän skaffar sig en,

antingen genom att ge dem som löneförman eller genom att erbjuda rabatter. Därför är den också vanlig bland äldre gentlemän oavsett företag.

**KOSTYMER.** Kavajerna är dubbelknäppta, tre knappar, och varierar i färg från mörkgrönt till svart. De är alltid enfärgade med ett foder i avvikande men matchande färg. Tyget är kraftigt, ofta ull eller bomull, för att ge en matt struktur. Olika slags klubbmärken är vanliga, framför allt hos krigsveteraner.



**SKJORTOR OCH SLIPSAR.** Skjortorna är enkla och vita, alltid med dubbla manschetter. Slipsarna har ofta en solid bottenfärg med ett diskret dekorativt mönster som ofta har en djupare innebörd, exempelvis kan det visa att man gått vid en viss skola eller tillhört ett visst regemente. Imperials fäster stor vikt vid sådana små detaljer, och detta går igen vid valet av slipshållare, halsdukar, näsdukar, kragnålar och manschettknappar. Hängslen något bredare än normalt används ibland.

## MISHIMA.

Mishima påminner lite om Cybertronic, eftersom de ofta använder andra korporationers kostymer när de rör sig i dessas områden. Vanligast är den svarta Capitol-kostymen. Den unika Mishima-kostymen är mycket formell och används normalt bara av högre direktörer, men även av andra företags diplomater och Kartellen när Mishima är inblandade i viktigare förhandlingar.



**KOSTYMER.** Kavajen är rundkragad med hela slag, dvs utan snibbar. Den är nästan alltid svart eller mörkt marinblå, men kan vid ceremoniella tillfällen ses i andra färger, dock aldrig med något mönster. Under bärs en enkel, enfärgad väst, svart eller grå, utan några synliga knappar.

**SKJORTOR OCH SLIPSAR.** Skjortan är vit med små, spetsiga, utstående snibbar som på en frack- eller smoking-skjorta. Slipsen är enfärgad, möjligtvis snedrandig, och något bredare än normalt.



## LEVNADSKOSTNADER

Kostnaden för att hyra en hygglig tvårumslägenhet är ungefär 3.000 mark i månaden. Ju närmare centrum den ligger, desto dyrare. Inne i Gamla Stan och nära katedralerna bör de rika, och där är kostnaderna astronomiska.

I de slummigare delarna av Luna kan man hyra en bostad för väsentligt mindre, om man alls behöver betala. Det finns allvarliga nackdelar med att bo där, främst det ständiga våldet och Brödraskapets rensningar.

Vill man köpa en insatslägenhet kan priset variera från tiotusen upp till flera miljoner marker i de rikare områdena.

## TIDNINGAR

Flera stora tidningar ges ut i Luna. Den mest lästa är Krönikören, tätt följd av Lunarian som finansieras av Capitol och Imperial. Krönikören ges ut av Brödraskapet och är en seriös, intellektuell tidning som tar upp världspolitik och bevakar Mörkrets aktiviteter. Lunarian är lite mer sensationslysten och innehåller även kändisreportage och en hel del sportnyheter. I allmänhet kan man säga att Krönikören läses av tjänstemännen och överklassen, Lunarian av de lägre socialgrupperna.





## EFTER DÖDEN

Epitafer tjänar som gravstenar för alla de stadsbor som har avlidit.

Brödrskapet insåg tidigt de effekter som Mörkret kunde ha på kvarlevorna av döda människor, och beslöt att kremering var det enda säkra sättet att permanent undvika att kropparna angreps. Alla begravningsplatser grävdes upp och de döda kremerades.

I stället för kyrkogårdar och gravstenar reser Lunas invånare epitafer över sina döda; gargoyler, minnestavlor, inskriptioner på husväggarna, små statyer, och så vidare, allt för att hedra de dödas minne.

## BANKVÄSENDET

Det är ingen tillfällighet att folk föredrar kontanter framför checkar och kreditbrev. Finanssystemet i Luna är minst sagt komplicerat och svårbemästrat. För mannen på gatan, vill säga. Bankerna är inte inriktade på att betjäna allmänheten; köerna är oändliga, servicen långsam, inlåningsräntorna låga och avgifterna höga. Bankerna är bara intresserade av att arbeta med storföretag, där få kunder ger stora inkomster. Det är därför de flesta får sin lön i kontanter.

## EN VANLIG MORGON

Dagen började ungefär som vanligt. Sirenerna höll mig vaken halva natten, men när skottlossningen upphörde framåt femtiden lyckades jag somna.

Jag steg upp vid sju och stängde av väckarklockan, som ringde hysteriskt. Jag hatar det där ljudet. Susie var redan uppe och rumsterade om i köket, jag kunde höra när hon satte på gasspisen och stekte bacon och ägg. Golvet var kallt och jag tog på mig tofflorna. Genom fönstrets galler kunde jag se att det regnade, ett rött regn som smutsade ned glaset och gjorde det svårt att se ut. Nå, jag visste hur det såg ut, de tomt stirrande gargoylerna på huset bredvid hade jag sett varenda dag. Om man öppnade fönstret och lutade sig ut kunde man se monumentet över de heliga krigarna och Blood Berets, och det stora klocktornet ovanför statyerna.

Jag hade ont i huvudet efter bara ett par timmars sömn. Det blev alldeles för sent på puben igår kväll, men det var två år sedan jag träffat Phil och vi hade mycket att prata om.

Jag klev in i badrummet och satte på filtren. Om tio minuter skulle jag ha tillräckligt med renat vatten för en snabb, kall dusch. Vi använder gas för att värma vattnet, så jag brukar duscha kallt. Susie gör det inte, men det är nästan den enda lyx jag har råd att ge henne.

Jag tog rakkniven och rakade mig i det kalla vattnet som blivit över från igår. Med resten av vattnet borstade jag snabbt tänderna. Från köket ropade Susie att frukosten var färdig.

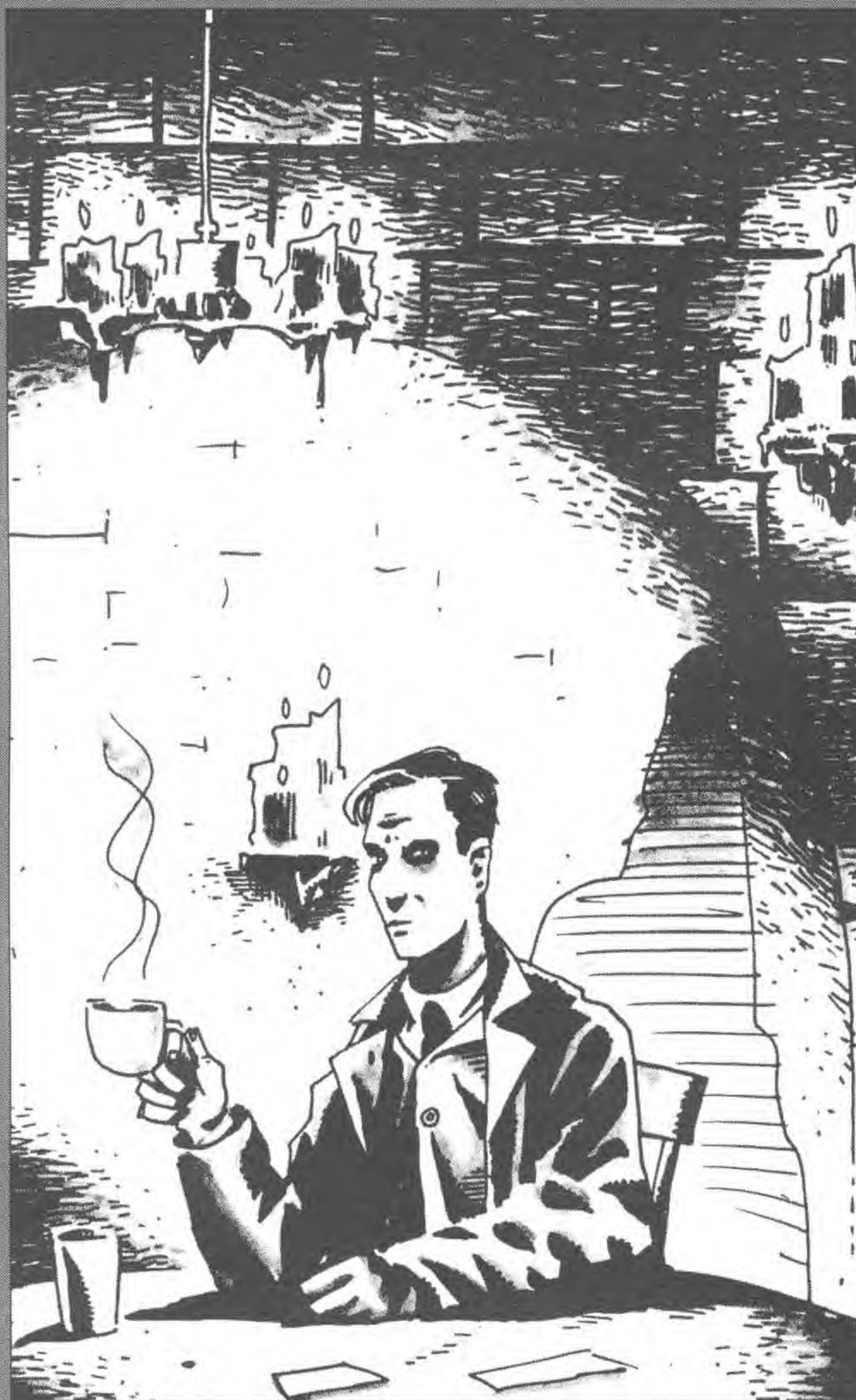
På vägen stannade jag vid radion. Den krånglade igen, ljudet kom och försvann. Jag öppnade luckan baktill men alla glasrören och ledningarna sade mig ingenting. I stället gav jag den en spark, och det verkade hjälpa. Det var nyheter och de pratade om Brödrskapets mässa, där kardinalen hade fördömt dekadensen i vårt samhälle. Sedan spelade de några psalmer. En god man, kardinalen. Var skulle vi vara utan honom?

Jag slog upp Krönikan och satte mig vid köksbordet. Det var svårt att läsa i det sparsamma ljuset. Susie hade serverat frukosten och höll på att göra sig i ordning för att gå till jobbet. Jag såg på när hon satte på sig hatten och rocken. Hon var på väg ut genom dörren när jag påminde henne om skyddsvästen. Och regnrocken. När hon fått på sig dem måste hon springa för att hinna med tunnelbanan. Milde tid, jag kan fortfarande knappt tro det, att de har börjat köra med ångdrivna tåg på vår linje efter de senaste besparingarna. Hur som helst. Jag gillar inte att hon ska behöva

springa efter tåget, inte i hennes tillstånd. Det är bara tre månader kvar nu. Hur ska jag kunna försörja dem båda?

Jag petade ned två brödsivor i rosten och satte på gasen. Det blå ljudet fladdrade osäkert och det var lite trixigt att ställa in värmen. Samtidigt hörde jag surret från hissen när den stannade på vår våning. Hissdörren skramlade till, någon steg av. De försvann nedför korridoren. Jag har klagat på hissen flera gånger men inget händer. Hörde att fru Stevens hade suttit fast i den tre timmar förra veckan. Om det hade varit en kall natt kunde hon ha frusit ihjäl. Om de inte lagar hissen snart får jag se till att Hyresnämnden får höra talas om saken.

Jag åt upp den sista baconskivan och reste mig från bordet. Det var två timmars resa till jobbet, så det var dags att börja röra på sig. När jag duschat tog jag fram västen och hölstret och började klä mig. Ytterst tog jag skyddsrocken och den mörka hatten som jag fått av Susie. Kollade att alla papper fanns med i portföljen, och lyfte ur en hög med grammatikskrivningar som jag borde ha rättat igår kväll. Kollade pistolen och såg till att den var laddad och funktionsduglig. Helt otroligt vad man måste stå ut med som lärare i dag...





# FÖRETAGS-VÄLDET

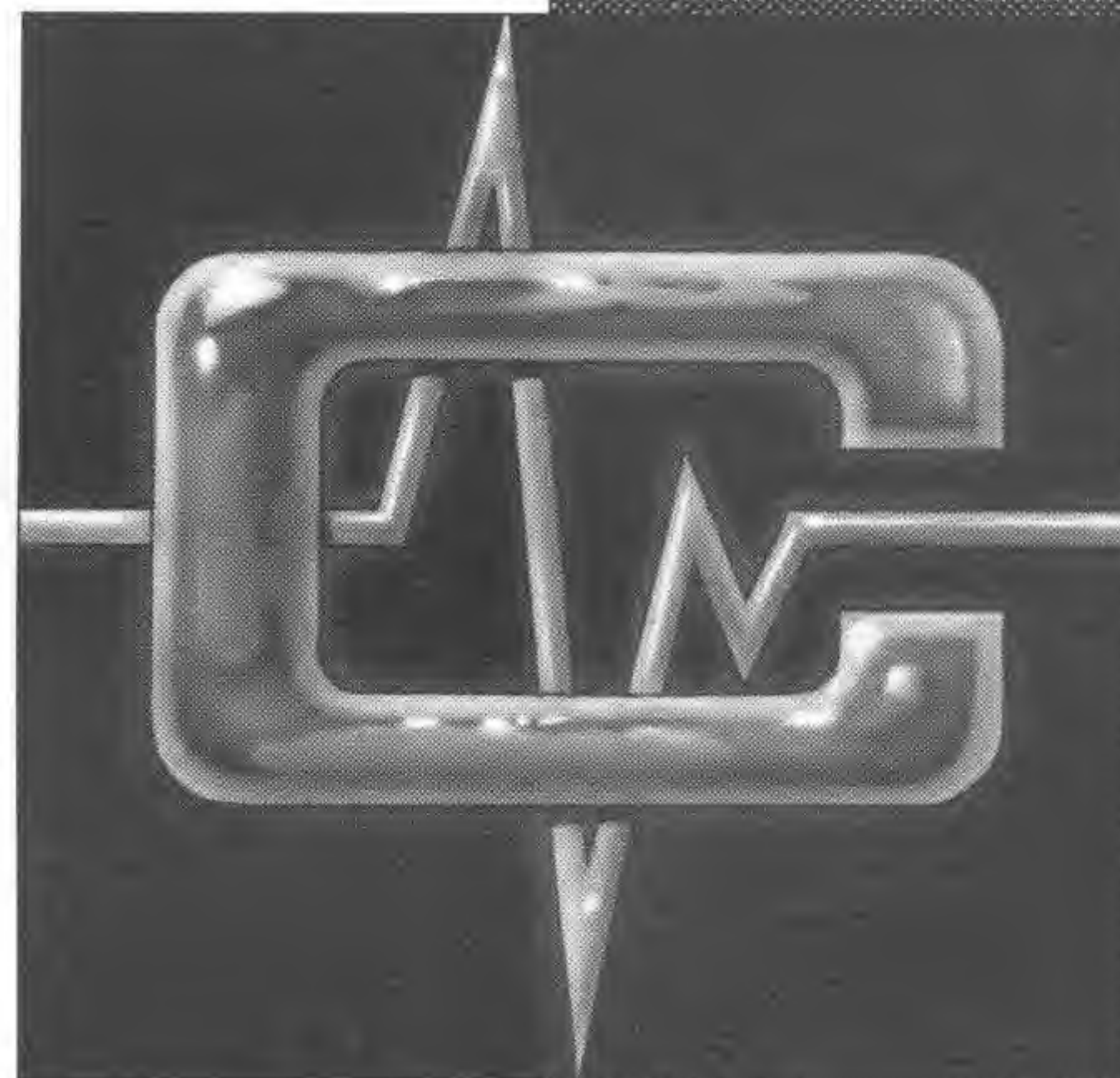
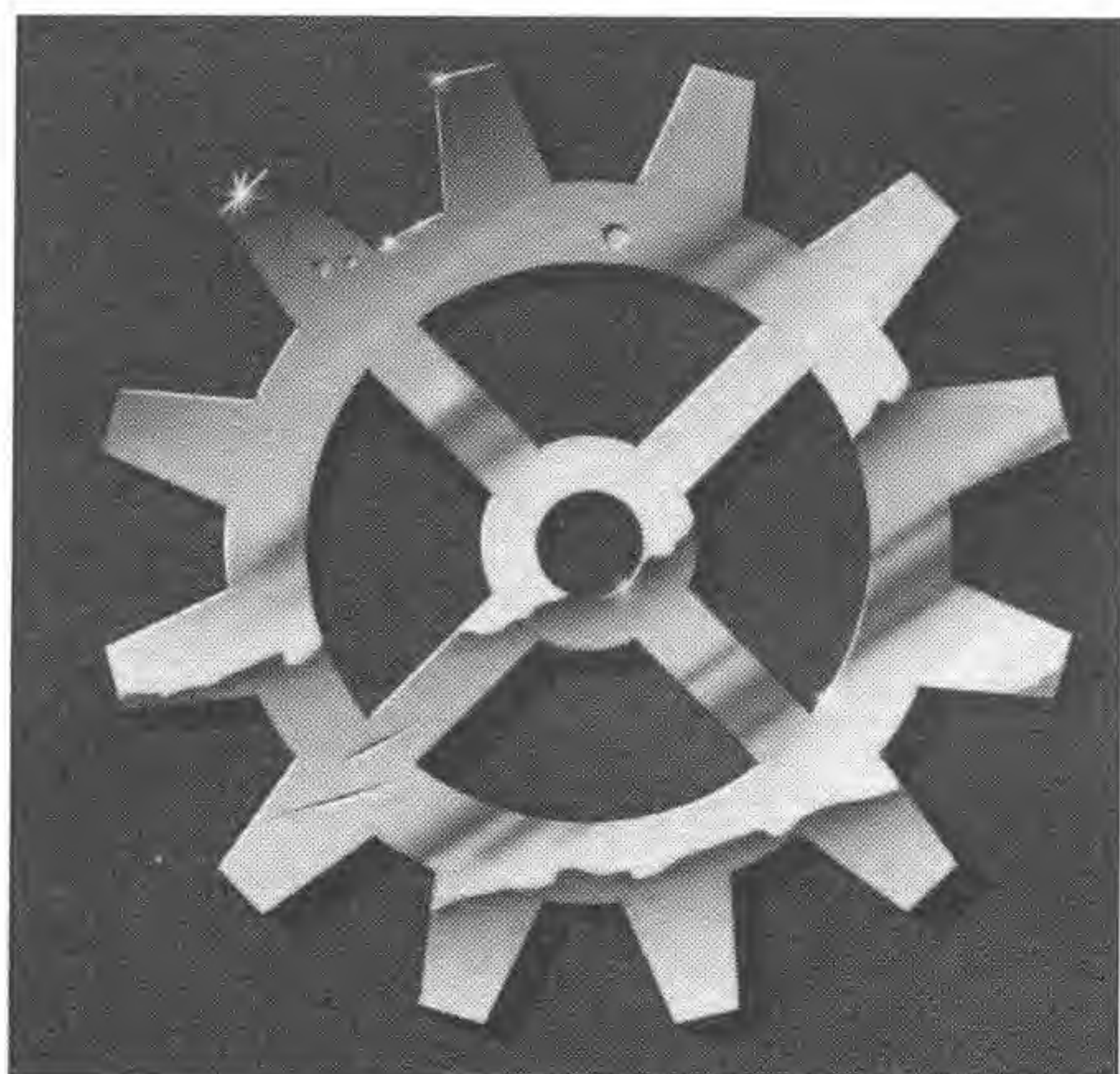
Och så skedde att krämarna slöt sig samman. De såg ut över Jorden och delade upp den mellan sig, de uppförde stora tempel som de helgade i sina namn och lärjungar från när och fjärran flockades omkring dem. De avskärmade sig från den övriga världen, och deras krigare patrullerade de utvalda landens gränser. Få var de som fick se härligheten som doldes bak murarna, och än färre återvände för att berätta om sina dem. Och handelsmännens makt ökade, och snart styrde de såväl länderna som områdena utanför.

Men som alla de som saknar Det vägledande ljuset började handelsmännen snart gräla sinsemellan. De stred om land och om guld och om vem av dem som var allas överhuvud.

Allt detta förde de med sig till de unga världarna, och tilldrog sig därigenom det Mörker som snart skulle mångfaldiga lidandet.

— Den Åttonde Krönikan, Megakorporationerna och Kartellen\Lucretii Marcellanius

## HANDELSKORPORATIONERNA



*Mutant Chronicles* värld kontrolleras till större delen av de fem stora megakorporationernas styrelser och inte, som i forna tider, av nationernas statsöverhuvud. Den som anställts av exempelvis Capitol kan faktiskt kallas Capitol-medborgare.

Förutom att det inte längre finns några nationer är det dock inte mycket som förändrats. Samhällena är fortfarande mångkulturella, och på samtliga nivåer och inom samtliga yrken är det bara grupptillhörigheten inom korporationen som har någon betydelse.

Denna utveckling påbörjades redan innan Brödraskapet dök upp på scenen. Stora företag tog kontroll över mindre och införlivade dessa i sina växande maktsfärer, stora landområden köptes upp och reserverades för de

anställdas räkning. Korporationerna erbjöd sina anställda ett liv utan otrygghet och svält, och folk levde sina liv från vaggan till graven i korporationens hägn. Utbildning, bostäder, sjukvård och säkerhetsbevakning — allt tillgodosågs av arbetsgivaren. Megakorporationerna hade sett dagens ljus.

Fyra megakorporationer lyckades överleva de fruktansvärda krig som förödde vårt solsystem, korporationer som personifierade vissa urgamla idéer och värderingar, vilket gjorde det lättare för dem att stå emot andra konkurrenter. De fyra korporationerna var Capitol, Bauhaus, Mishima och Imperial, och snart tillkom en femte kraft att räkna med inom företagsvärlden: Cybertronic.





## FRILANSARNA

De fem megakorporationerna utgör idag merparten av företagsvärlden, och deras sammanlagda tillgångar är ofattbart enorma. De har också indirekt kontroll över de fristående företagen, ofta benämnda frilansare, som är beroende av de större företagen för sin överlevnad.

Beroendeställningen är dock ömsesidig. Om inte ett antal frilansade företag slagit sig ihop hade det inte funnits några megakorporationer. Faktum är att drygt 85% av solsystemets produktionskapacitet ligger i frilansarnas händer, även om merparten av dessa frilansare till minst 51% ägs av en megakorporation.

Frilansarna får finansiella medel och generella riktlinjer — som exempelvis vilken bransch de ska ge sig in i — från moderbolagens styrelser, och om ditt företag går bra får du mer stöd och kan expandera. Går det dåligt dras stödet tillbaka och räntorna skjuter i höjden.

## LIVSSTILAR

Megakorporationerna är mycket mer än bara finansiärer och arbetsgivare: de är kulturer, livsstilar. Och eftersom de flesta faktiskt har en livsstil hör de på ett eller annat sätt till en megakorporation, även om nu inte är direkt anställda av en.

Megakorporationerna har på ett eller annat sätt ett finger med i samtliga livets aspekter. De står för säkerhet och bevakning i städerna, tillhandahåller mat och andra livsnödvändigheter och så vidare. För den som är anställd

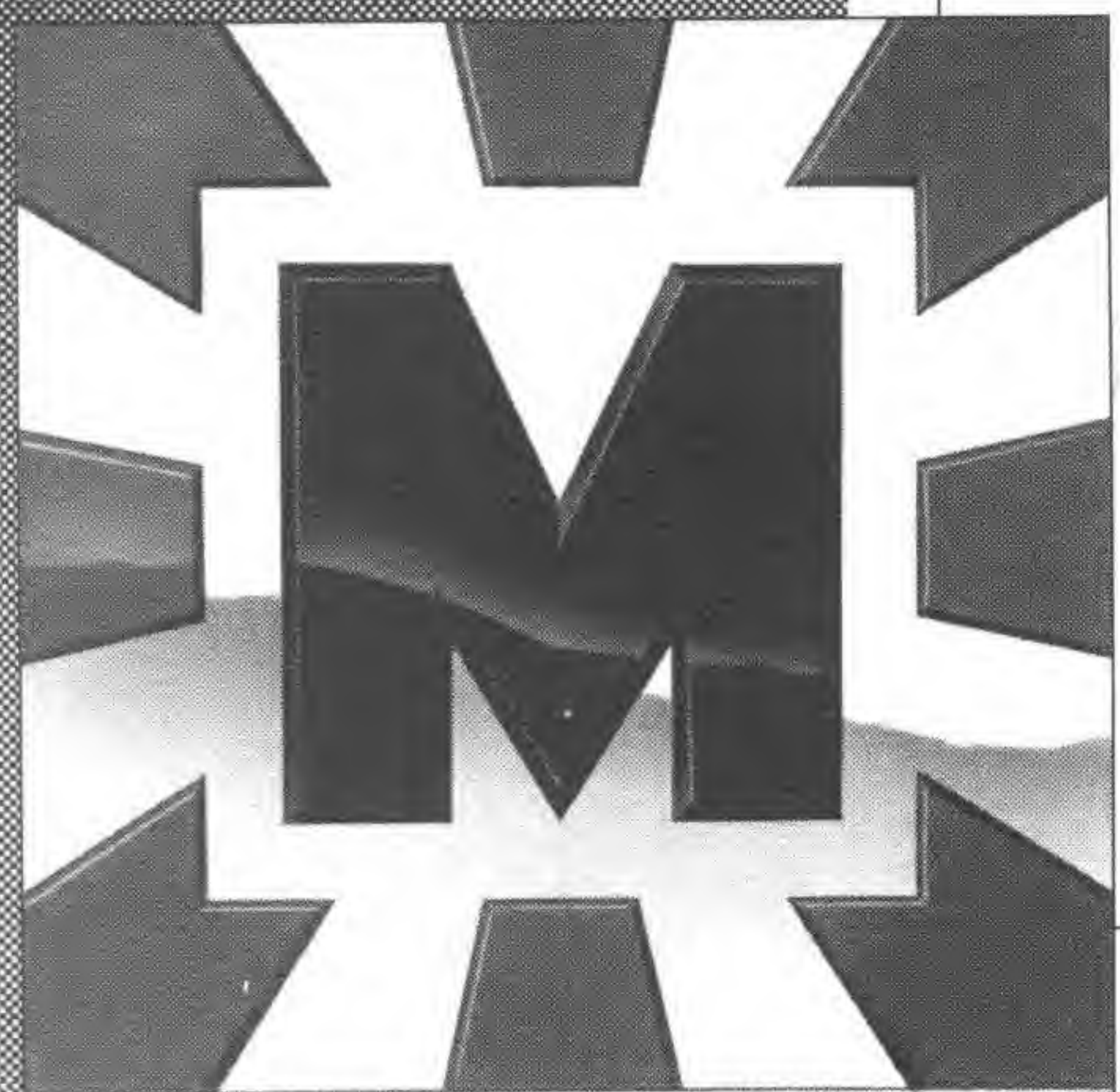
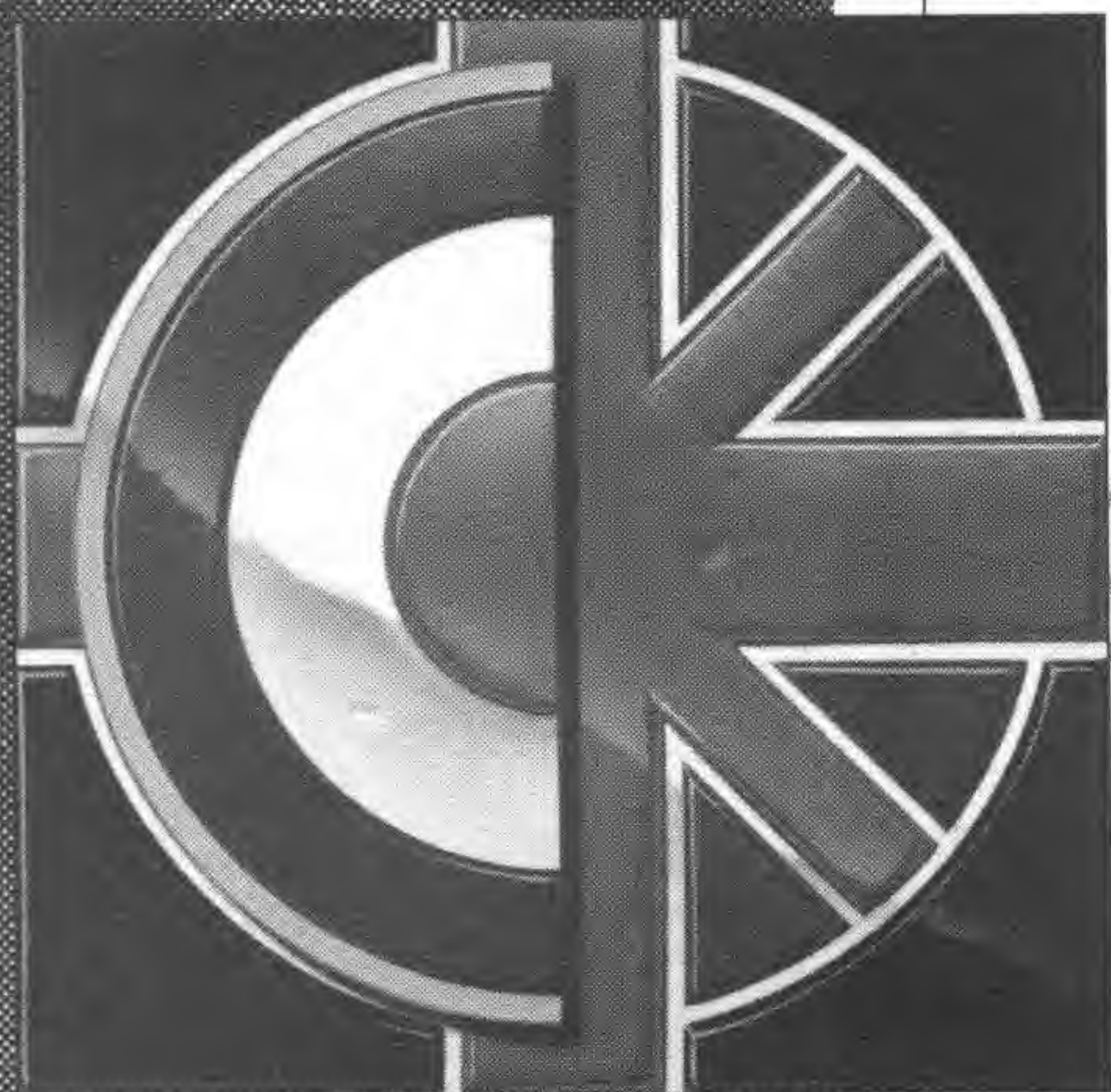
inom en korporation är livet tryggt och ganska händelsefyllt, medan livet utanför en korporation är mer riskfyllt — men de sistnämnda kan åtminstone upprätthålla illusionen av att vara fria.

## KONFLIKTERNA

Ett konstant krigstillstånd råder mellan korporationerna, eftersom de alla strävar efter att utvidga sitt inflytande för att till sist bli den största enskilda kraften inom solsystemet. Än så länge har ingen lyckats få övertaget över de andra, och framtiden får utvisa om de kan uthärda trycket från den Mörka Legionen eller om de kommer att uppslukas av dem.

För att undvika denna katastrof har korporationerna bildat en organisation genom vilken de kan lösa sina problem på diplomatisk nivå. Organisationen, som benämns Kartellen, består av delegationer från de fem korporationerna samt observatörer från Brödraskapet. Organisationen har två syften: att samordna kampen mot den Mörka Legionen, samt att förbättra kontakterna och förståelsen mellan de olika korporationerna. Det är dock svårt att avgöra vilket av de två uppdragen som är det mest krävande.

Och medan megakorporationerna käbbelar vidare sprider sig Mörkret inom mänskligheten som en farsot...





# CAPITOL

Så kom det sig att pionjärerna reste Capitols baner i Hjältarnas hav och erövrade Luna och Mars. Och korporationen växte sig stor och mäktig eftersom dess bud var klara, tydliga och rättvisa och dess kultur inbjudande och generös. De for långt och vida och etablerade mänsklig närvaro vart de än kom. Våra Bröder följde i deras spår, men stöttes bort och hånades av de förmätta Capitolierna.

Och så kom de första tecknen på det namnlösa Mörkret i dagen, och de skälvande pionjärerna sökte skydd bland de skinande byggnader som sköt upp ur Lunas öknar. Så avslöjade vårt strålande Broderskap bristerna i Capitol och dess läror, och jätten började förlora fotfästet. Snart var man inblandad i örlog över hela solsystemet, och Capitol förblödde sakta men säkert.

Men de grep efter vart halmstrå de kunde och lyckades hålla sig kvar i kampen trots allt vad våra profeter och siare spått. Pionjärerna besatt en styrka vi inte hade räknat med, och deras mod saknade motstycke bland de övriga korporationerna. Det var detta som förde Capitol till dess position som ledande kraft och gjorde det möjligt för dem att fortsätta långt efter det att de avskrivits av sina motståndare.

Och så var det när Capitol tog de sista stegen mot den omvälvande era som var Nathaniels.

— Den Åttonde Krönikan, Megakorporationerna och Kartellen\Lucretii Marcellanuis

## AFFÄRSFILOSOFI

Liksom de övriga korporationerna försöker Capitol aktivt efter att ta kontroll över så stor del av marknaden som möjligt. De strävar efter att styra produktionskedjans samtliga länkar, från råvaruutvinningen till monterandet och försäljningen av produkten. Till skillnad från de andra korporationerna är Capitol ovilligt att samarbeta med oberoende frilansare, utan försöker istället köpa upp dem de bedömer sig ha nytta och behov av. De använder sig ytterst sällan av vapenmakt när de erövrar andra företag.

Den förhärskande filosofin inom Capitol är att erbjuda kunde den perfekta produkten, oavsett vem kunden är och vad han vill ha: «You name it, we make it.» Därför spenderar Capitol också stor energi på marknadsundersökningar, och designstudios och annonsbyråer ges fullt upp att göra, och eftersom flertalet Capitolier föredrar pålitliga men billiga produkter — särskilt Capitol-tillverkade — är detta också korporationens specialitet. Eftersom de är säkra på att deras produkter säljs i miljontals ex kan de lägga ned stora summor på utvecklingsarbete.

På exportmarknaden gäller endast en filosofi: att knäcka motståndarna med lättåtkomliga varor till lägre priser. «Bättre såld än bra» är ett vanligt uttryck, om än inte officiellt. Och det fungerar — marknaden utanför Capitol ställer inte så höga kvalitetskrav som hemmamarknaden.

På tillverkningsidan har Capitol intressen i de flertalet branscher, och korporationens totala varuproduktion är enormt stor — cirka 20% större än Mishimas. Capitols produkter är ofta modernt designade och inbegriper det senaste i teknologiväg.

Vid sidan av hantverksindustrin är dock konsumtionsvaror med inriktning på massmarknaden Capitols huvudsakliga inkomstkälla. Som ledande part inom livsmedelsindustrin kontrollerar Capitol en stor del av solsystemets livsmedelsproduktion. Korporationens strategi är att med stöd av en aggressiv marknadsföringsdivision exportera till systemets samtliga hörn. Denna del av verksamheten har också ett nära samband med nöjesindustrin, inom vilken Capitol för öppet krig mot främst Bauhaus.



### SKRAPAN

Skrapan, Capitols ambasad på Luna, är ett lysande exempel på korporationens makt. Den 170 våningar höga byggnaden i svart stål och glas ger ett mäktigt och stolt intryck där den står ständigt belyst av stora strålkastare.

Skrapans viktigaste funktion är den som huvudkontor för Luna-administrationen, som är nästan lika stor som den på Mars fastän den sistnämnda är den viktigaste. Skrapan är ytterst väl bevakad, och de tre nedersta våningarna är en enda jättelik CSS-station.







## AH/UH-19 GRAPESHOT/ GUARDIAN

Denna kraftfulla flygande befästning togs fram för Capitol Air Forces räkning av Secord United, Inc. som en konverterbar attack- och transporthelikopter.

Attackversionen, Grapeshot, används som flygunderstöd för infanteri där den eldberedd hovrar gömd bakom en bergkam eller skogsdunge upp till ettusen meter från målet. Transportversionen, Guardian, används antingen för transport av ammunition eller sårade, eller — utrustad med jet-turbiner — som ordonnans-, observations-, spanings- eller kommando-central.

(Angivelserna nedan gäller olastad, fulltankad helikopter. Värdena inom parentes gäller fullt lastad)

**Längd:** 49,5 m

**Besättning:** 2 (Grapeshot) 3

**Maxhastigh.**

Standard-  
utförande: 150 (100) km/h

Externa  
jet-turbiner: 250 (200) km/h

**Aktionsradie:** ca 900 km

**Stridsradie:** ca 200 km

**Max lastkapacitet:**

Standard-  
utförande: 9,4 (2,2) ton

Externa  
jet-turbiner: 7,4 (0,2) ton

**Lastutrymme:**

12 fullt utrustade soldater (2 ton) eller 1 APC (5,2 ton)

**Beväpning:**

4x30 mm tvillingautomatkanon i automatiska torn

1 antapipig 25 mm Gatling i bemannat sidotorn (Grapeshot)

8 balkar för bomber, raketer, robotar eller akan-kapslar (450 kg var)

2 balkar för externa jet-turbiner eller multi-missil ställning (1300 kg var)

**Pansar:** Enfagers Chobham (SF 6)



## STRUKTUR

I ordets bokstavliga bemärkelse är det egentligen bara Capitol som är en äkta korporation, eftersom makten i de övriga korporationerna brutalt ryckts ur grundarnas händer och getts till aristokratin.

Capitol leds av en STYRELSE där korporationens samtliga aktieägare innehar en plats och ett antal röster som står i direkt relation till aktieinnehavets storlek.

En styrelseledamot har två ansvarsområden, ett geografiskt och ett affärsmässigt område. En ledamot kan exempelvis representera samtliga invånare i Zeeland-distriktet i San Dorado, samtidigt som han är talesman för alla Capitol-anställda gruvarbetare. Även om denna form av demokrati inte är särskilt direkt är den långt större än i någon annan korporation, och vidare så är det faktiskt så i teorin att VEM SOM HELST kan bli aktieinnehavare — förutsatt att han kan lägga upp några miljarder på ett bräde.

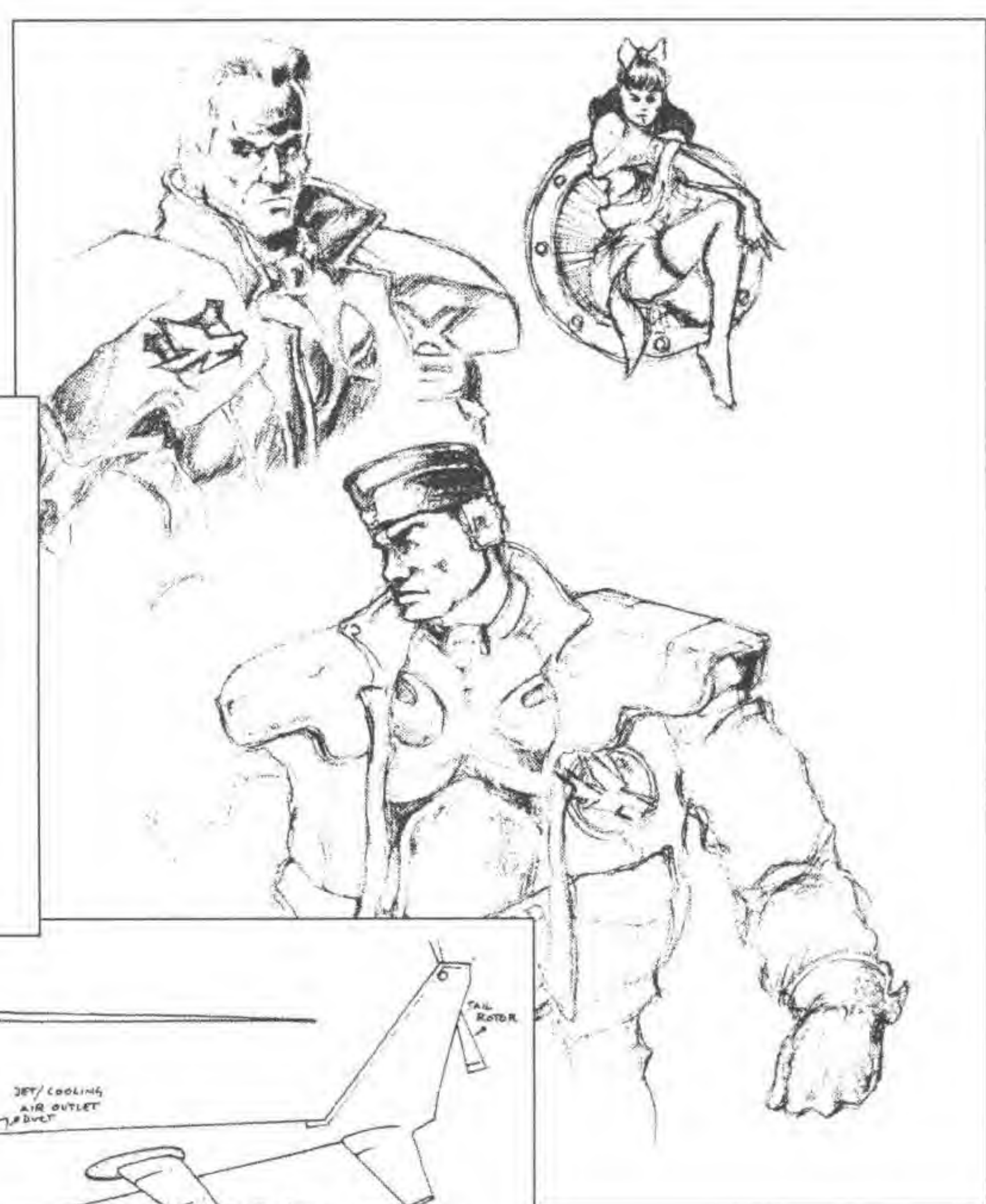
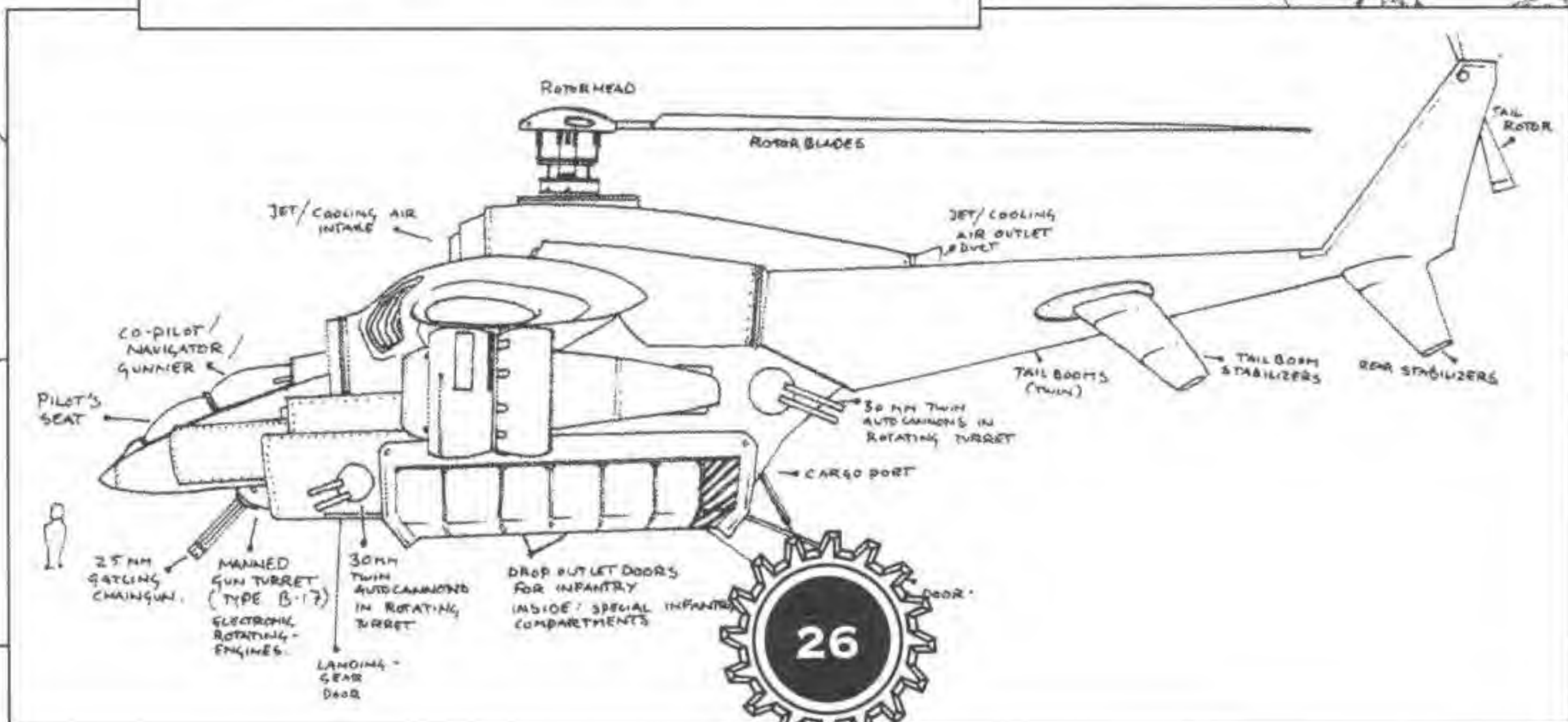
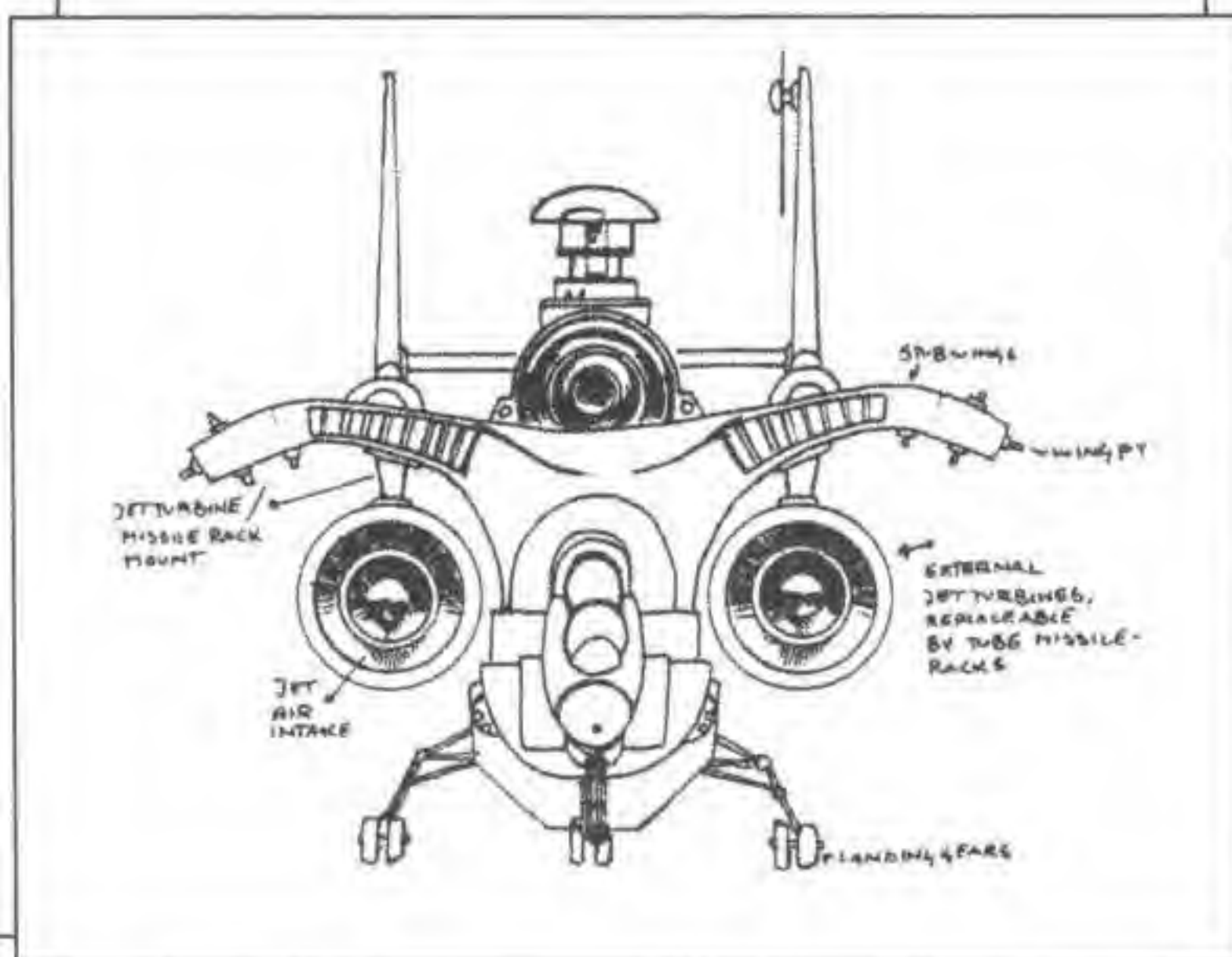
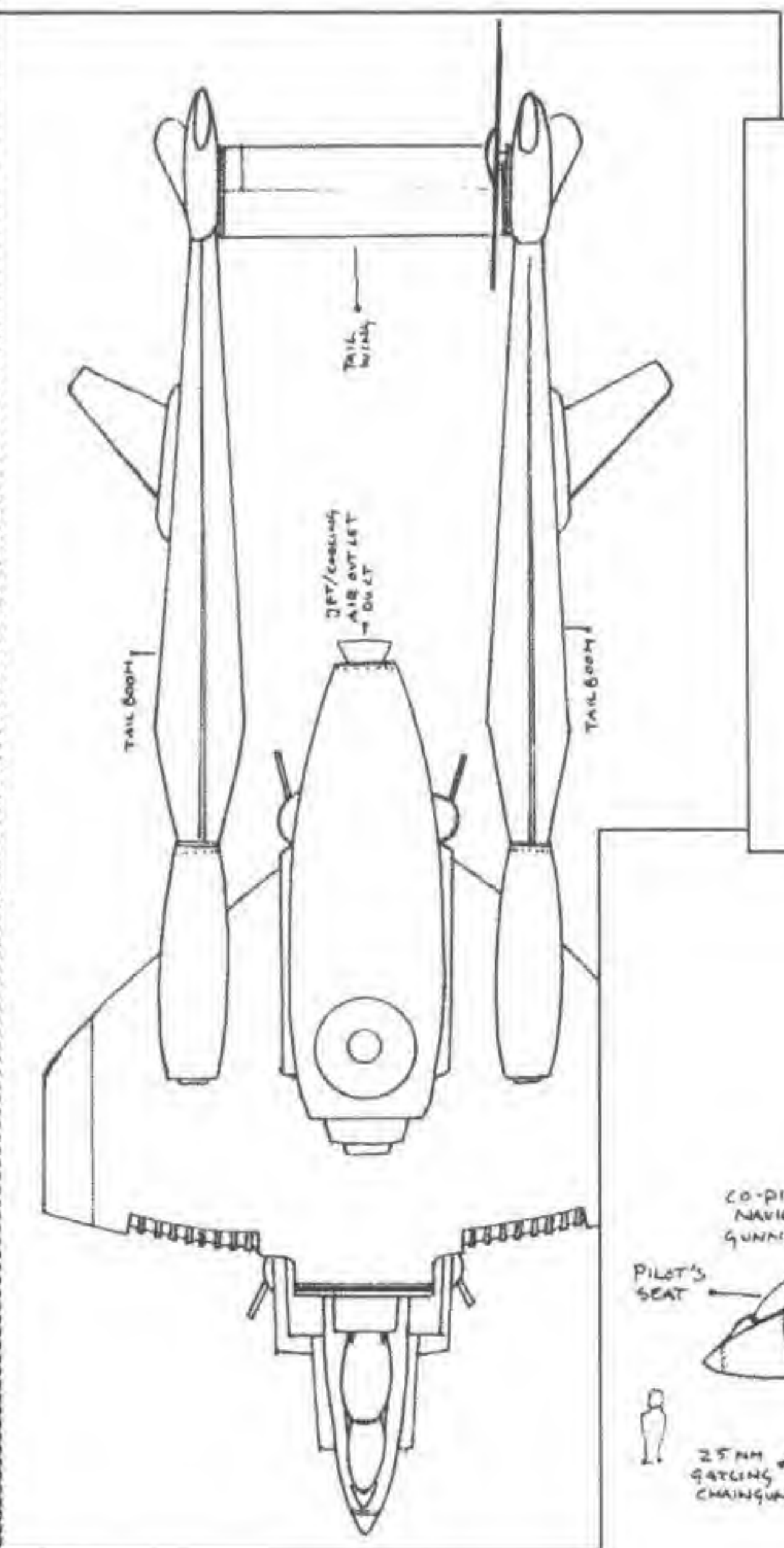
ARBETSUTSKOTTET, som sköter det löpande arbetet, lyder under styrelsen som fattar de viktiga besluten.

## PRESIDENTEN

Arbetsutskottets ordförande är vad man kan kalla «president», och det är också så han vanligtvis kallas. Även om hans uppgift är att organisera och övervaka arbetsutskottets verksamhet sträcker sig hans makt mycket längre än så, bland annat till att ha sista ordet i flertalet frågor rörande korporationens säkerhet och finanser.

Presidenten väljs av arbetsutskottet, som i sin tur väljs av styrelsen. Presidenten utser personligen Capitols representanter i Kartellens Högsta råd och Säkerhetsråd.

Det säger sig självt att Capitols president är en av solsystemets mäktigaste män.







## CAPITOLIerna

Det är väldigt svårt att beskriva den typiske «Capitoliern», eftersom korporationen är en jättelik smältdegel av yrken och ursprung. Som den största korporationen har Capitol också den största blandningen av anställda, vilket i sin tur är Capitols styrka. Anpassningsförmåga, flexibilitet, känslighet och tolerans är de nyckelord som hamras in i de anställda från deras första skoldag.

För att göra livet lättare för sig själva, sin omgivning och sina arbetskamrater anpassar de sig till de rådande omständigheterna. De försöker vara flexibla för att kunna möta kundernas behov, och måste därför ha ett känsligt öra för deras önskemål, och de är toleranta gentemot andra åsikter och livsstilar.

Detta är åtminstone «the Capitol way» som den sprids till de andra korporationerna, främst via media och nöjesbranschen, men också genom diplomatiska och affärsmässiga kanaler. Den genomgripande filosofin är att världen blir lättare att leva i om du behandlar din nästa som du själv vill bli behandlad.

En viktig tanke som inte fått lika starkt fotfäste som i de andra korporationerna är känslan av att se sig själv som en del av något större. De andra korporationerna har lyckats få sitt folk att offra sig för företagets bästa, men inom Capitol hittar man bara denna mentalitet inom de väpnade styrkorna.



### AKTIEÄGARNA

Nedan följer en lista över de viktigaste aktieägarna i Capitols styrelse:

Abrams	5,2%
Gibbs	5,2%
Colding	5,2%
Hendryx	5,2%
Ewing	5,1%
Lavache	5,0%
Berenger	4,7%
Darrelmeyer	3,6%
Irving-Jorgensen	3,6%
Kell	3,6%
Wood	3,6%

Övriga aktieägare, sammanlagt 679 stycken, äger resterande 50%.

### CAPITOLDOLLARN

På myntets ena sida syns Capitols logotyp, den dykande örnen, och på den andra sidan värdet och en liten notering om var myntet präglats.

Mynten har följande valörer: \$100, \$20, \$5, \$1, 50 cent och 10 cent, samtliga i silver. De används flitigt i asteroidbältet, eftersom bosättarna där handlar med Mars, men Capitoldollarn syns väldigt sällan inne i Luna. 1 Capitoldollar (C\$1) = 100 cent (c 100) = 7 Kardinalsmarker.



## CAPITOL SECURITY SERVICE

CSS är det största polisföretaget inom Capitols område, och den som oftast används. Företagets polismän och -kvinnor (ca 40% av styrkan) är kända för att vara jämförelsevis rättvisa och artiga, och agerar inte alls med den hänsynslöshet och brutalitet som exempelvis Cybercuritys poliser.

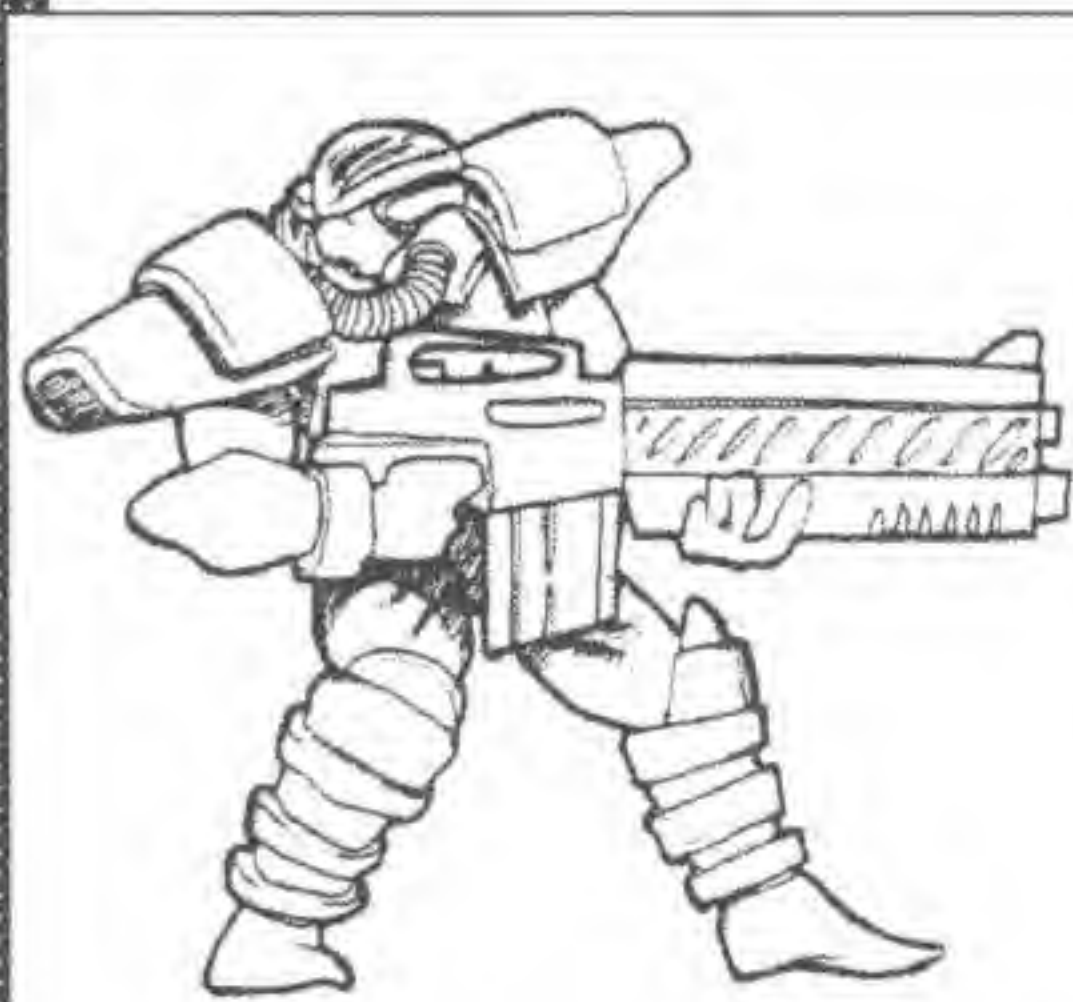
CSS-personalen är vanligtvis beväpnade med ett lätt eldhandvapen och en batong, men skulle uppdraget förväntas bli våldsamt kan beväpningen utökas med hela det militära sortimentet, skottsäkra västar, benskenor och axelskydd, kravallsköldar och -hjälm, automatkarbiner och kul-sprutor.

Det är ett högstatusyrke att vara polis inom CSS, de genomgår omsorgsfull utbildning och respekteras av såväl Capitolier som besökare.

CSS jurisdiktion gäller dock inte korporationsärenden: de tillåts inte vidta åtgärder mot själva megakorporationen — det arbetet sköts av Internal Investigations.

## PRESIDENTEN

Charles William Colding, 46 år och före detta VD för Colding Arms, Inc., är den maktigaste mannen inom Capitol — och kanske också inom solsystemet, näst Kardinalen. Colding är kort, blektyad och mager, men är extremt kansmatisk och besitter en enorm övertalningsförmåga. Capitol har under hans ledning ökat sin totala nettoproduktion med 2,6%, vilket är något av ett rekord.



I en fientlig värld är väpnade styrkor nödvändiga, och så även för Capitol som ständigt attackeras av sina motståndare — även med militära medel.

AFC, Armed Forces of Capitol, styrs enligt med två förhärskande strategier — AVSKRÄCKNING och VEDERGÄLLNING. AFC försöker för det första se till att ingen vågar attackera Capitol, men skulle någon vara dum nog att försöka slå man till hårt och

snabbt med alla tillgängliga medel. Detta är en effektiv om än kostsam strategi, men flertalet Capitolier tycker att det är värt det, eftersom det är en trygghet att stå under världens största militära styrkas beskydd.

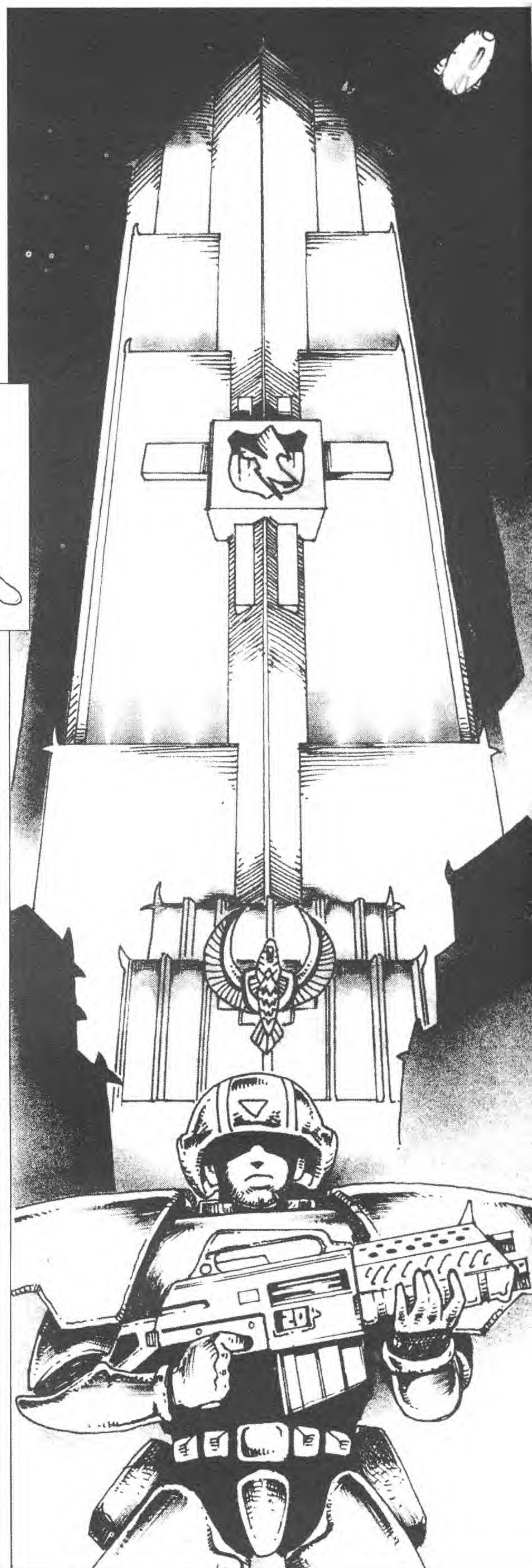
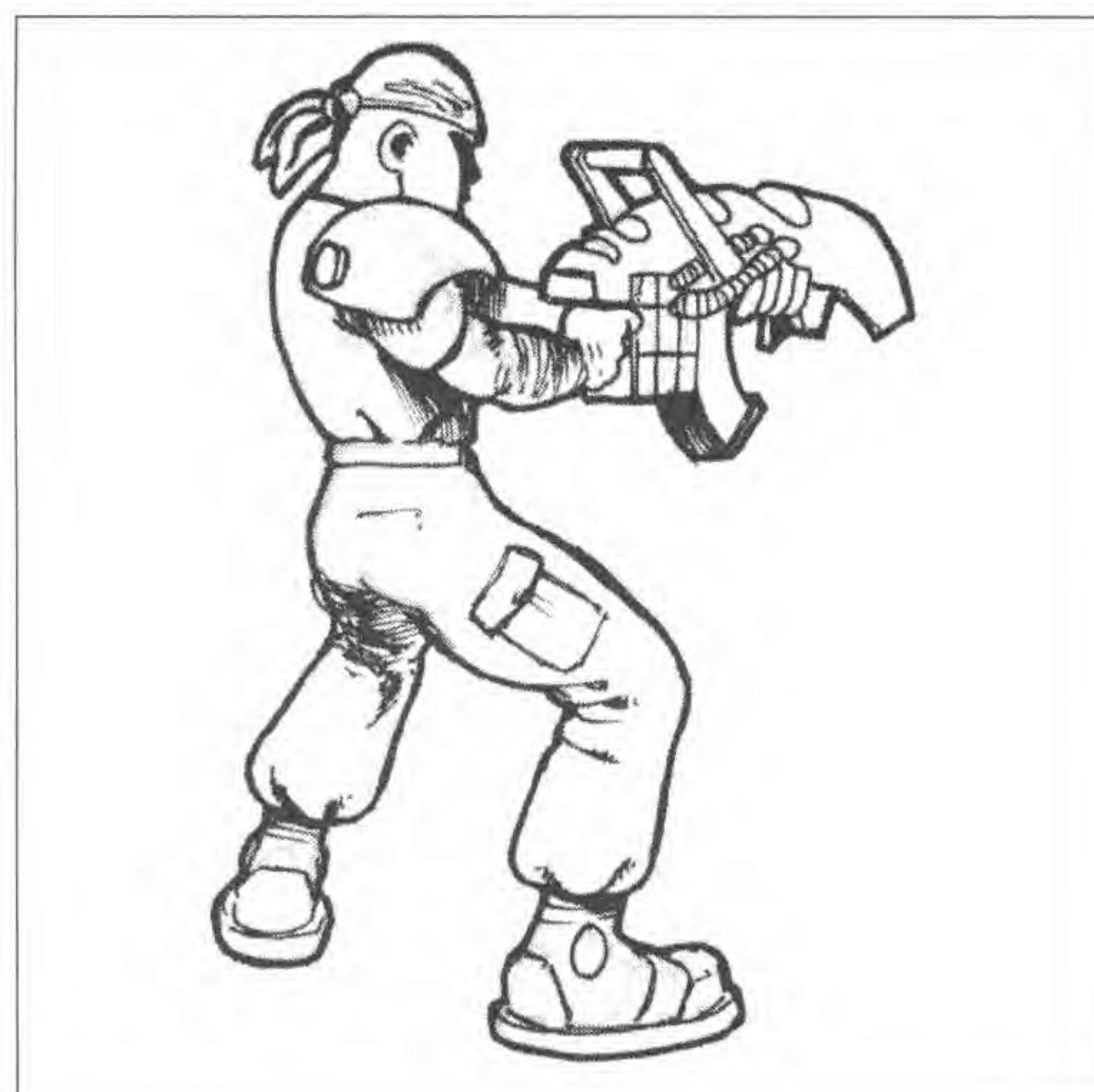
Om de har anledning att känna sig särskilt trygga vet ingen. Öppna fältslag mellan AFC och andra korporationers enheter är sällsynta och deras utgång tvektiga. I strid mot den enda »neutrala» motståndaren, den Mörka Legionen, lyckas inte AFC bättre än någon annan.

Massförstörelse- och pansarvärnsvapen — huvudsakligen luftburna — är de högst prioriterade vapentyperna inom AFC. Markstyrkornas uppgift är att följa upp flygattackerna, erövra och försvara territorier.

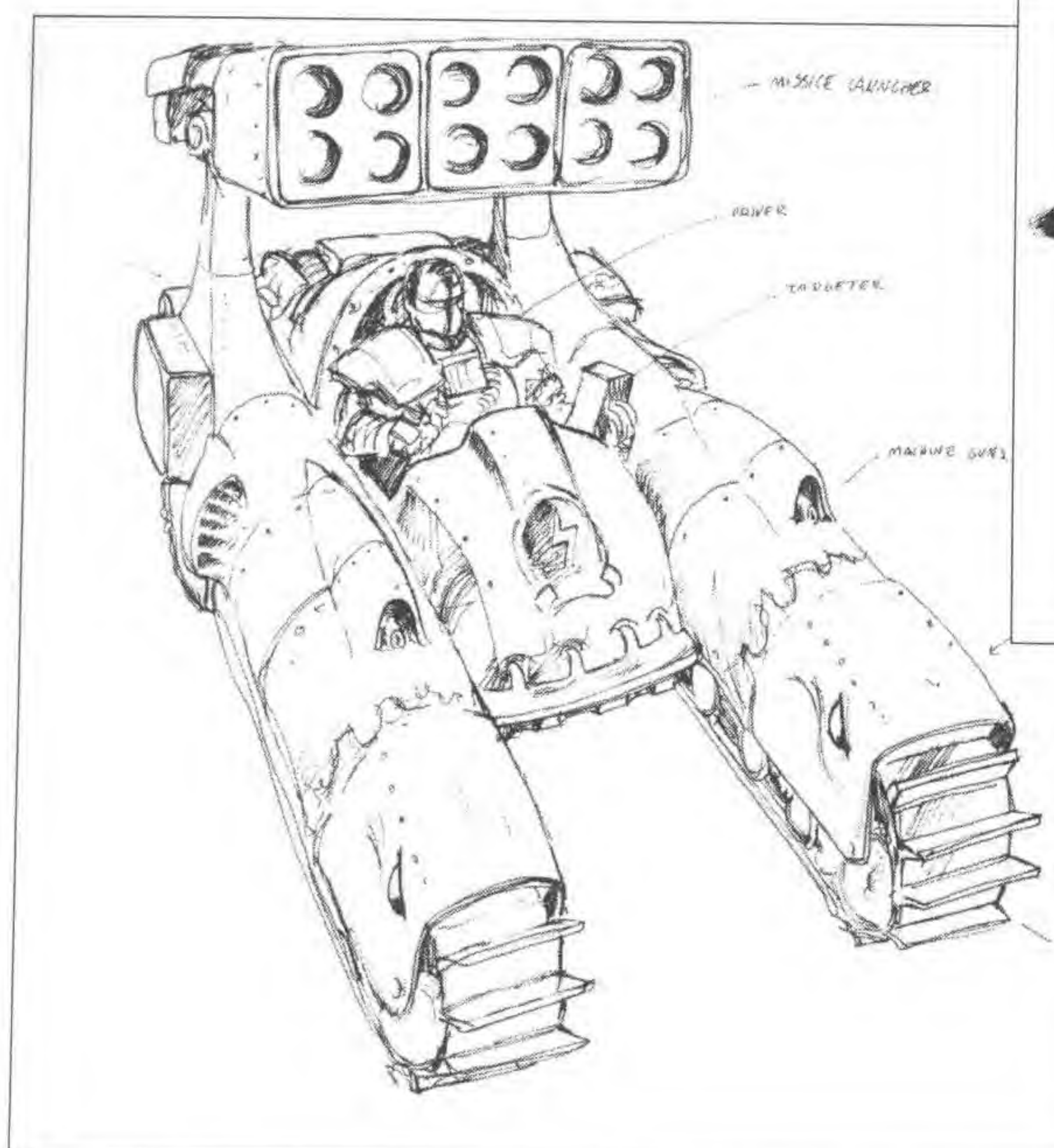


**FLYGVAPNET.** Capitol Air Force's, CAF's, jaktpiloter tillhör den mest mytomspunna och glorifierade militärpersonalen, och flertalet unga Capitolier drömmer om att en dag bli jaktpilot. Jaktplanen är de bästa som går att få tag i, och de är beväpnade med såväl de mest effektiva som dyraste vapnen. CAF's flygaräss anses vara de bästa i solsystemet.

**MARKSTYRKORNA.** Capitol Ground Forces, CGF, framläpar ett oglamoröst och hårt liv i flygvapnets skugga. Den största motivationen ligger i det faktum att de är absolut nödvändiga för korporationens överlevnad, men







handa uppdrag och kan jämföras med vanliga elit-soldater; «THE SEALIONS», ett amfibiskt förband stationerade i Graveton-arkipelagen på Venus; «SUNSET STRIKERS» på Mercurius och sist, men absolut inte minst, «THE MARTIAN BANSHEES» framförallt använda i kriget mot Mishima på södra Mars.

## UTRUSTNING

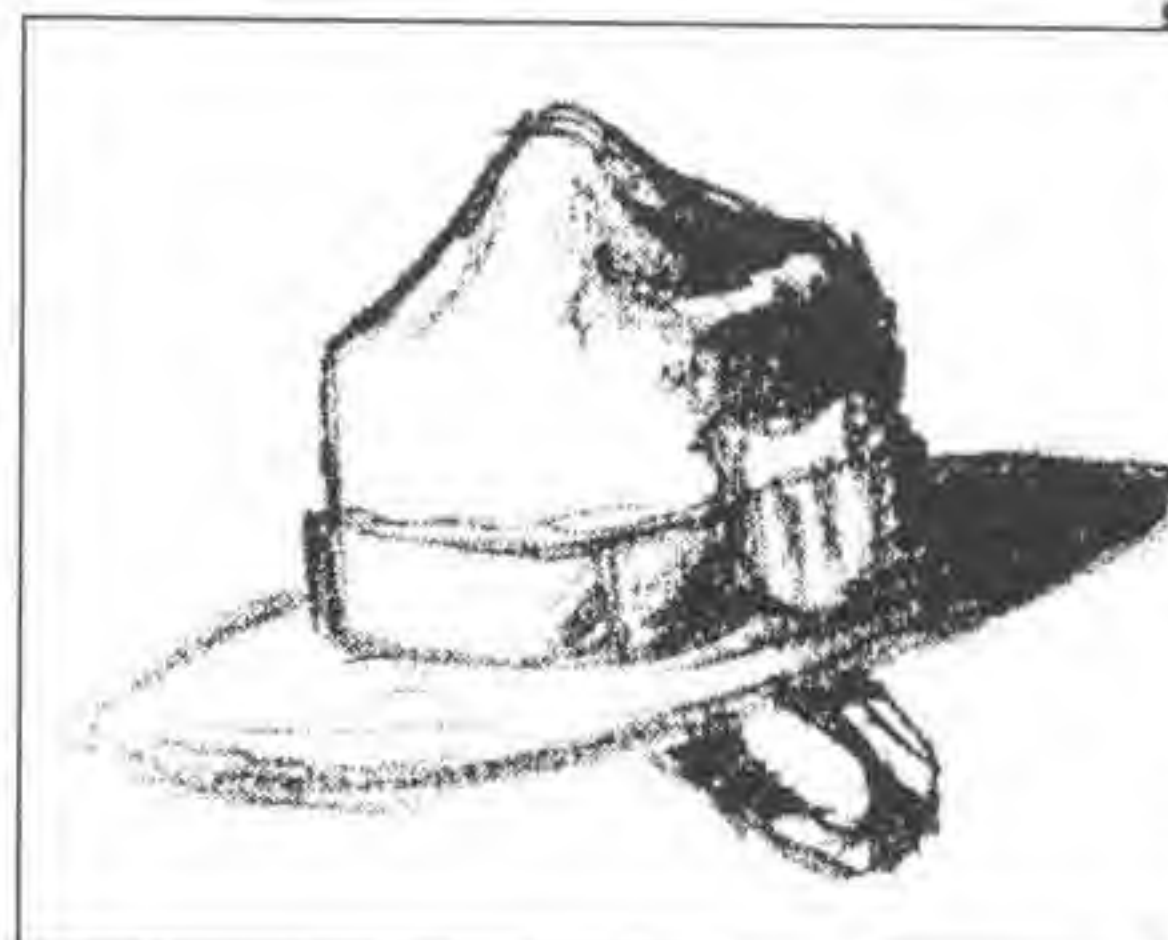
Vad gäller utrustning och teknologi är AFC väldigt splittat. Å ena sidan har de den bästa tillgängliga utrustningen, men de har å andra sidan inte särskilt stora mängder av den. Det de har är först och främst koncentrerat till elitförbanden och flygvapnet, medan de reguljära styrkorna får nöja sig med standardutrustning. Denna är i och för sig inte underlägsen motståndarnas, men den är långt ifrån bäst.



## UNIFORMER OCH ORDNAR

Det är en stor ära att tillhöra Capitols försvarare, men när det kommer till belöningar för utförda tjänster försvinner ett uppskattande ord och en klapp på axeln lätt i mediaflödet inom solsystemets största korporation.

Därför använder sig AFC av en stor flora medaljer och hedersutmärkelser för plikttrogen eller extraordinär tjänst. Uniform ska alltid bäras, utom under permissioner längre än femton dagar eller hemliga uppdrag. I enlighet med detta åtnjuter uniformerad personal särskilda rättigheter och lyder under militära lagar och regler istället för civila, som är mycket hårdare.



## ÖVERSTE JOHN FITZMARTIN

En av Capitol Armed Forces största hjältar, överste John FitzMartin,



31, mottog för ett halvår sedan Ordförandens hjältekors. Här ser vi honom i full pilot-utstyrsel med den karakteristiska fårskinnskantade läderjackan och den vita jaktpilothjälmen. På hans vänstra axel syns två «100-träffs-märken». Den gula halsduken är unik för de piloter som liksom FitzMartin flyger F/A-99 FELINE på attack- och spaningsuppdrag på djupet.

Dessutom får man generösa rabatter i flertalet affärer och serviceinrättningar.



man har faktiskt problem att rekrytera tillräckligt mycket folk till markstyrkorna. När hotet varit mycket akut, särskilt vad gäller den Mörka Legionen, har AFC's överkommando tvingats tvångsinkalla folk till försvarstjänst.

Capitols markstyrkor är jämnt fördelade över dess bosättningar, och ligger koncentrerade i basläger innehållande tiotusentals

man i ständigt hög beredskap (en, tre eller tolv timmar). Capitol är Kartellens starkaste fraktion och Capitolsstyrkor tilldelas av och till Kartellbefälhavare, vilket är en ständig källa till irritation bland AFC-officerna.

**SPECIALTSTYRKORNA.** För särskilt viktiga uppdrag använder sig Capitol av sina specialstyrkor, men detta är faktiskt ett område där Capitol ligger i underläge jämfört med sina motståndare. Merparten av resurserna kanaliseras till de reguljära marktruppernas elitförband snarare än till specialstyrkorna. De mest välkända av specialstyrkorna är «THE FREE MARINES» som används över hela solsystemet till alle-

man i ständigt hög beredskap (en, tre eller tolv timmar). Capitol är Kartellens starkaste fraktion och Capitolsstyrkor tilldelas av och till Kartellbefälhavare, vilket är en ständig källa till irritation bland AFC-officerna.





Mars, den röda planeten, pionjärernas hemvärld, är — åtminstone ur Capitols synvinkel — «Capitols bakgård». De kontrollerar nästan tre fjärdedelar av planetens yta, medan den sista fjärdedelen upptas av några Imperial-flottbaser och bosättningar, ett dussintal Mishima- och Bauhaus-städer och en handfull citadell. Trots årtionden av belägringar, anfall och bombardemang har inte ens Capitol lyckats sopa bort den Mörka Legionen från Mars yta.

Mars är knappt tredjedelen så stor som Jorden och till större delen täckt av ofruktbara och klippiga ödemarker och djupa, svarta och nästan helt livlösa hav. Utvecklingen har stannat upp i och med striderna mellan korporationerna.

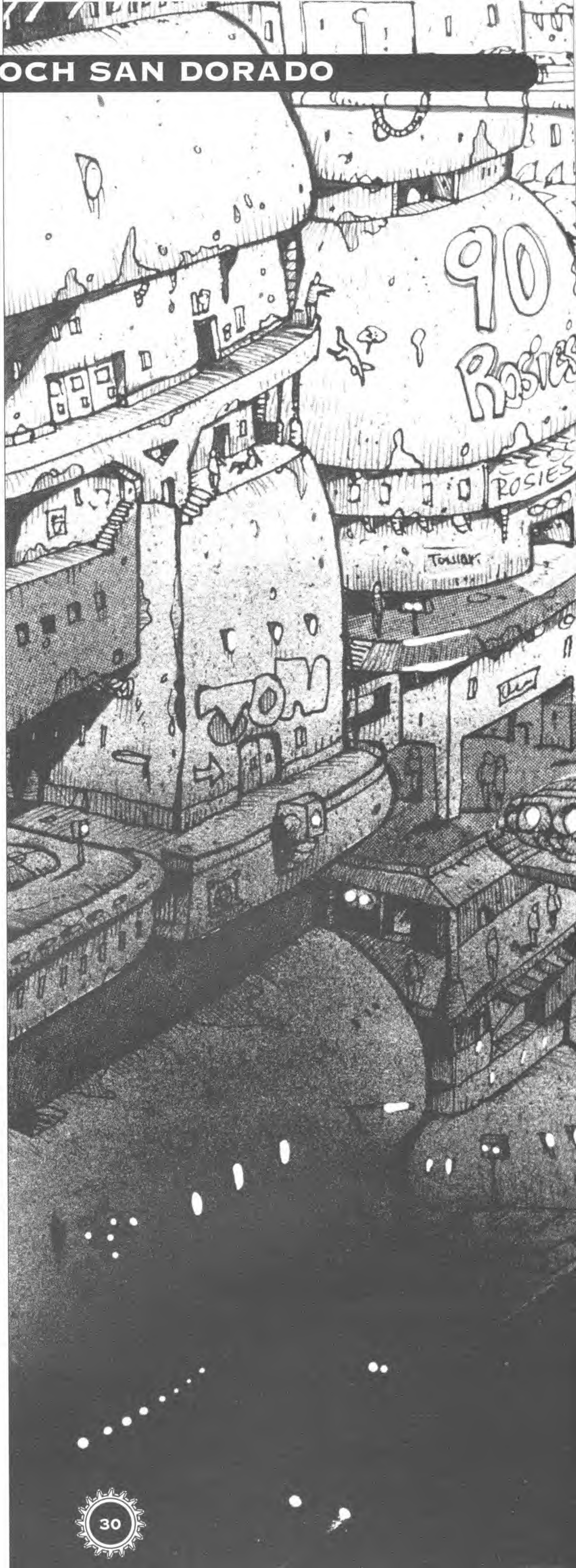
## SAN DORADO

Inklämt mellan de mäktiga Kirkwoodbergen, den jättelika Marinerkraterns sluttningar och Lugnets havs stränder ligger San Dorado, Capitols «huvudstad» och näst efter Luna solsystemets största stad. Här finns merparten av Capitols tillgångar, och stora ambassader från de andra korporationerna.

Det är omöjligt att närmare beskriva San Dorado med annat än att kalla den en «all-roundstad». Den innehåller alla slags industrier, fabriker, serviceinrättningar, offentliga byggnader och kontor. De norra ytterområdena karakteriseras, liksom områdena något hundratal kilometer norr om San Dorado, av tusentals oljekällor vars pump-torn sträcker hundratals meter upp mot den klarblå himlen. Intill dessa för Capitol så livsviktiga oljefält ligger Effenbergergruvorna, som ger Capitol en stor del av de råvaror man behöver.

Lapptäcket av innerstadens avenyer och gator ligger i skuggan av de enorma skyskrapor som innehåller såväl kontor som bostäder för samtliga fem korporationer, men naturligtvis främst för Capitol. De högsta är mer än hundra våningar höga och innehåller arbetsplatser för tiotusentals människor.

San Dorado sägs vara den bäst organiserade megastaden i solsystemet, men när man står på stadens gator är detta omöjligt att se. Det är nästan omöjligt att se himlen ovan sig för alla motorvägar, korsningar, avfarter och rälsar som löper mellan byggnaderna, och vänder man blicken nedåt är gatorna ständigt igenproppade — om man nu ens kan se gatorna. Biltutor, visslor, skrik och tjutande däck hörs omkring dig. Det känns att du står i HJÄRTAT av världens största korporation.





## SKYTTEGRAVARNA

Mars har inte haft fred sedan den förste Imperialsoldaten satte sin fot på planetens yta. Sedan dess har Mishima och Bauhaus följt i Imperials spår och etablerat såväl militära utposter som bosättningar, ofta i kombination.

Och när Mörkret väl dök upp i människans värld dröjde det inte lång tid förrän det visade sitt fula tryne på Mars. När det första citadellet började byggas på San Dorados exakta antipod sändes Capitoltrupper omedelbart iväg för att krossa den Mörka Legionen innan de hann sprida sig ytterligare.

Men inbördes strider, förräderi och elakt spel stoppade styrkorna innan de ens nått sitt mål: Imperials infante-

riluftvärn sköt av okänd anledning men med katastrofala följder, ned fyra femtedelar av attackstyrkan.

Nefaritfursten Saladins citadell färdigbyggdes och förstärktes långt bortom vad mänsklig teknologi kunde rå på, och fler citadell följde i dess spår. I dessa avlägsna krigszoner rasar ett fruktansvärt och evigt krig, ibland i tysthet och nästan bortglömt, ibland så våldsamt att hela planeten skakas och San Dorados skyskrapor sätts i gungning.

Mars citadell är helt inringade av skyttegravar, murar, vallgravar, befästningar, vaktorn och elektriska taggtrådsstängsel. Det är ett resurskrävande jobb, men det måste göras.

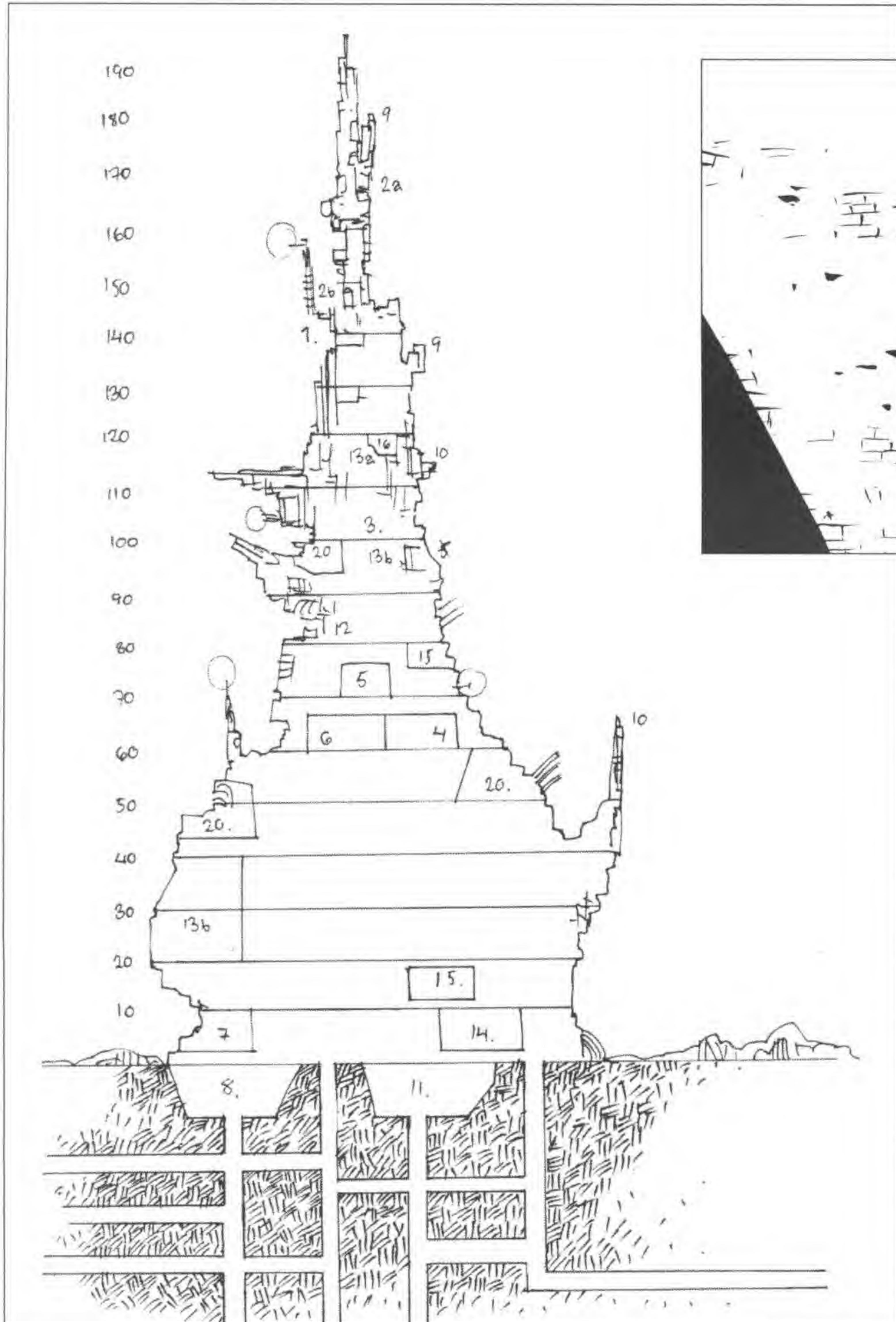
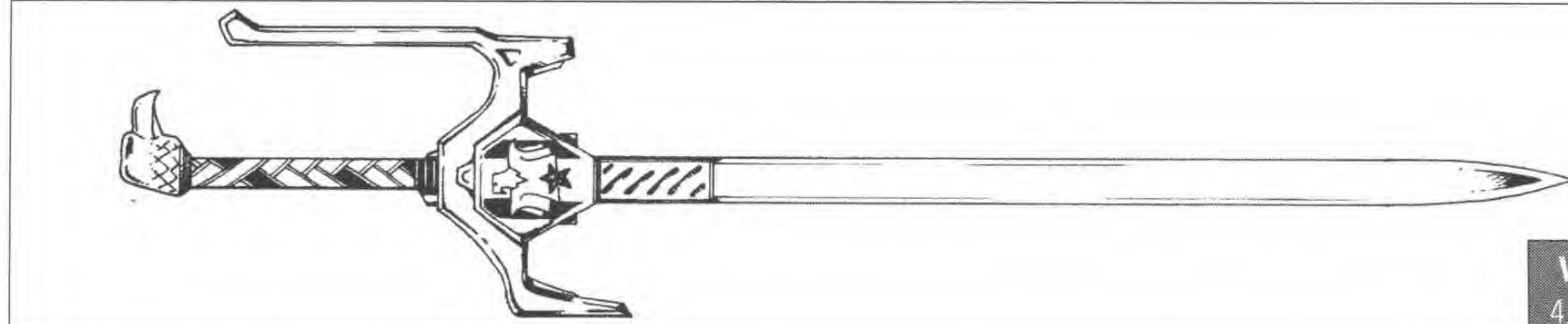


### CAPITOLS HEDERSSVÄRD

Detta svärd har enbart symbolvärde och är inte avsett för strid. Det ges till officerare som har fått Ordförandens hjältekors för sin tapperhet i strid eller andra tjänster de gjort korporationen. Till

V	L	STY	Skada (1H)	Skada (2H)	Pris
4.0	115	9	1T4	1T6	0

skillnad från korset kan svärdet inte ges till civilister.





## CAPITOLS PARTNERS



«The Capitol way» märks tydligt i korporationens utrikes-affärer och diplomatiska relationer med motståndarna. Vetskapen om att ekonomisk välgång beror på fördomsfrihet och diplomati gör att till och med Imperial till viss del måste kunna förlåtas.

**MISHIMA.** Mercurius och arvfurst Moyas affärsimperium utgör Capitols största exportmarknad, och de två korporationerna är sällan inblandade i öppen strid. Trots att Capitol är helt självförsörjande importerar man stora

kvantiteter av Mishimas billiga elektronikprodukter av hög kvalitet för att fylla ut hyllorna i lågprisvaruhusen.

**BAUHAUS.** Bauhaus dyra och extremt välgjorda produkter finner alltid sina köpare, naturligtvis även inom Capitol — även om de är förbehållna de övre skikten inom företaget. I gengäld får Bauhaus en stor del av sina råvaror från Capitols gruvor på Mars.

**IMPERIAL.** Trots den sparsamma kontakten mellan de två korporationerna har Capitols affärsmän aldrig riktigt stått ut med Imperialfolket — vare sig vad gäller deras mentalitet eller de «tjänster» de tidigare gjort Capitol. Om det inte hade varit för de odiskutabla ekonomiska fördelarna i att göra affärer, hade de två knappast ens talat med varandra.

**CYBERTRONIC.** Trots att Capitol och Cybertronic inte är de bästa vänner, men absolut inte fiender heller, har de två korporationerna omfattande affärsrelationer. Det är kanske här «the Capitol way» syns allra tydligast: ingen annan korporation har en så fördomsfri och öppen relation till Cybertronic.

**BRÖDRASKAPET.** Capitol är unikt i så motto att man inte uttryckt någon officiell ståndpunkt angående Brödraskapet. Brödraskapet respekterar detta, förmodligen beroende på det faktum att nittionio Capitolier av etthundra hursomhelst lyder Brödraskapets vartenda ord.

**KARTELLEN.** Capitol var den ursprungliga drivande kraften bakom Kartellen och är också den korporation som mest engagerat deltar i dess arbete. De som skickas för att tjänstgöra i Kartellen har en tendens att släppa alla band till Capitol. Man har inte alltid skickat de allra mest idealiska soldaterna till Doomtroopers, även om deras stridsfärdigheter alltid varit av allra yppersta klass.

### EN ENKEL FRÅGA

Vinden slet i de fyra människors kläder där de stod bakom Loughton-monumentet i Pioneer Park under en regntung himmel. Två av männen bar Capitols säkerhetsstyrkors svart-blå och vita uniform där de stod tätt tillsammans, inbegripna i ett lågmält men intensivt samtal. Den ene av dem pekade bort mot de andra två, iförda Kartellens vida jackor. På deras ryggar lyste bokstäverna BEU med ett gult sken där de reflekterade strålkastarljuset från den stora vanen som stod parkerad i närheten.

«Detta är Clayton och Johnson från Byrån för Externa Utredningar, sir. De har bett att få tala ostört med er.»

Den äldre av de två, som bar en generals gradbeteckningar, vände sig om och studerade de två civilisterna. Så tycktes han fatta ett beslut och vände sig åter till sergeanten.

«Lämna mig ensam och invänta vidare order.»

Sergeant Lewis besvarade ordern med en stram honnör och återvände till vanen som hade fört dem dit, samtidigt som han funderade över det märkliga i situationen.

Generalen drog bort de två Kartellmännen från bilen och väntade tiggande till dess den stora V12-motorns dova muller försvunnit i mörkret.

«Nå, vad kan jag göra för er, mina herrar?»

Clayton vände sig mot honom med ett hånfullt leende på läpparna.

«Det vet ni mycket väl, general Wayne. Vi behöver landsätta trupper i Freedom Lands för att befria området från smitta.»

Wayne noterade leendet och sade sig att han skulle se till att Clayton skulle få ångra förolämp-



ningen någon gång i framtiden. För tillfället var Kartellmannens krav dock mer störande än hans sätt.

«Jag har order att förse er med den hjälp ni behöver, men den här gången måste jag få veta vad det hela gäller, vad vi kan tänkas stöta på. Jag vill inte råka ut för ett Lorn Valley till, vill inte förlora fler män.»

«Jag är hemskt ledsen, general, men vi kan inte avslöja mer än vad som redan är allmänt känt. Det skulle inte göra någon som helst skillnad för er i alla fall, tro mig.»

Wayne vände sig ilsket bort från Kartellmännen och slog ut med armarna.

«När ska ni fatta att det är människoliv vi har att göra med? Ni vill att jag ska skicka Capitolmän och kvinnor i döden för att ni ska kunna... göra vad det nu är ni gör.»

Hans röst var ansträngd och gesterna yviga. Svaret från Clayton var raka motsatsen.

«Det måste göras — och Kartellen vet vad den gör. Några måste offras för flertalets överlevnad. Jag hoppas att ni inte tänker motarbeta den här operationen, general Wayne?»

Det sista frågan levererades med en antydning till hotfullhet i rösten. Wayne sjönk ihop en smula och vände sig åter om mot Clayton och Johnson.

«Ni ska få era män. Jag ska leda dem personligen.»

### OFFER OCH FRAMGÅNG

Charles W. Colding blickade ut över församlingen. Folket som samlats där var hans barn, hans efterföljare och hans bröder och sysstrar. De hade satt honom där han satt idag: på maktens topp, i position att forma framtiden och att styra frihetens styrkor i den sista striden mot Mörkret.

Han reste sig under mullrande applåddaskor och närmade sig den församlade pressens mikrofoner. Detta var ett ögonblick han delade med miljarder människor över hela solsystemet, ett historiskt klimax, ett ögonblick då ridån skulle falla och avslöja en ljusare framtid. Colding rättade till slipsen och fixerade blicken mot de kameror som vidarebefordrade hans ansikte till TV-apparater på avlägsna världar. Han log och sökte i minnet efter sin öppningsfras.

«Mina damer och herrar, journalister och tittare i hemmen.» Hans vida gester inbegrep samtliga närvarande som iakttog honom med ett intresse så starkt att luften tycktes spraka av elektricitet.

«Vi står idag vid ett historiskt vägskäl. Ni, vår stora korporations folk, har givits uppgiften att välja vilken väg vi ska ta. Ni kunde ha valt att fortsätta på samma gamla väg, utan vare sig hopp eller ljusning i sikte, eller att ta en ny osäker väg som kan leda er till ljuset i slutet på tunneln.»

Colding höjde rösten och studerade församlingen med en sådan hängivenhet att många fick tårar i ögonen.

«Och jag är stolt över att se att ni har valt att kämpa, att slänga ut de gamla — ja, jag skulle till och med vilja säga orkeslösa — representanter som ägnat de senaste åren åt att vända kappan efter vinden. De har dragit våra värderingar i smutsen och låtit Mörkret komma över oss.»

Vid dessa ord drömde Colding sin knutna högerhand i bordet. Vänsterhanden hölls högt upp i luften, även den knuten. Rösten darrade av beslutsamt återhållen vrede när han fortsatte.

«Men ni har visat dem vad ni vill. Ni har sagt att det får vara nog. Vi kan inte stillatigande se på när vår stora korporation, skapad av våra förfäder och oss själva, säljs ut och förstörs. Ni har valt att kämpa, och under min ledning ska vi kämpa. Vi ska fortsätta i vår strävan, och vi ska se till att vi förblir den största maktaktorn i den fria världen. Vi ska förse andra med Frihetens ljus och ge alla andra ett strålande exempel att följa.»







Colding gjorde en dramatisk konstpaus medan han förde samman händerna framför sig. «Men det kommer att bli svårt. Många kommer att tvingas till stora offer för det stora flertalets skull. Dessa offer kommer att göras i Frihetens namn och för allt det goda i människan, och de kommer att kommas ihåg för all framtid. Även jag gör ett offer. Jag vet att min uppgift inte kommer att bli lätt, och jag kommer att arbeta dag och natt tills dess jag faller död ner eller lyckas. Vi måste alla offra oss för att nå framgång. Det är med dessa ord jag vill påminna er alla, bröder och systrar, om den svåra tid som väntar oss, men också om det hopp ni nu har och den trygga vetskapen om att vad som än händer så har vår korporation skapats av så starka värderingar att den alltid kommer att överleva.»

Med sänkt huvud tillkännagav han så med ödmjuk röst:

«Jag accepterar härmed posten som ordförande för Capitols arbetsutskott.»

## BEFRIELSE

En skakning for genom landsättningsfarkosten. Sergeant Miller kollade kronometern och skrek ut order till de meniga.

«OK, marines — skärpning! Jag vill inte ha nåt jidder när vi går ner. Snabbt och smidigt, helt enligt reglementet. Balla inte ur som sist. Kolla vapnen ordentligt. Moore, du går först. Gibbons, Jones — tack Moore. Resten kör på i Delta-formation.»

Farkosten skakade till när den tog mark, luckan for blixtnsnabbt ned och männen hoppade ut.

Med en veterans hela skicklighet och vana tog Moore täten med ett hårt grepp om sin tunga kul-spruta M89. Han studerade området samtidigt som han vidarebefordrade en ständig ström av information till sin stridskoordinator.

«Jag står i en liten glänta, 25 meter i diameter, omgiven av träd. Enstaka klippblock ligger utströdda här och två... nej, tre lik. Free Marines. Vapnen bortförda.»

Gibbons och Jones följde efter Moore och sökte av området med sin bevakningsutrustning, hela tiden eldberedda. Stridskoordinatorns röst sprakade till i deras headsets:

«Se upp för fiendepatrouller, möjligen med Capitolvapen — förmodligen M-åttinior och M-sex-nollsexor. Iaktta extrem försiktighet, säkra området snarast.»

Sergeant Miller följde de två sista männen i hälarna. Han ogillade situationen — allt han hade var tio man, och bara tre av dem hade stridserfarenhet. Gruppen som skickats ut på rekognoscering hade försvunnit, men generalerna hade beslutat att gå vidare med operationen i alla fall, och det var det som fick Miller att känna sig illa till mods. Det tydde på att officerarna visste något om läget de inte ville avslöja för soldaterna. Bara Kardinalen visste vad ödet hade i beredskap åt dem.

Gruppen följde snabbt efter den tungt beväpnade Moore medan landsättningsfarkostens motorer gick upp i högvarv. Luckan stängdes och farkosten lyfte från marken.

Miller såg den försvinna bort över himlen och kände en intensiv lust att få komma tillbaka in under den bepansrade landsättningsfarkostens kanoners beskydd igen. Så hörde han Moore skrika till över intercomen.

«Fiender, nära, närmar sig ytterligare.»

Stridskoordinatorns lugna och torrt koncentrerade röst sprakade till i männens headsets.

«Två grupper klockan tolv och tio. Närmar sig snabbt, förmodligen lätt beväpnade. Uppskattat antal femton, men det är svårt att säga säkert.»

Miller tog sig snabbt upp i täten. Det var detta han tränats för, levde för. Adrenalinet slog till och han bytte snabba blickar med Moore och Gibbons.

«Ok, gubbar, järnet nu. Ta skydd bakom stenarna där. Korta, kontrollerade kärvar... kom ihåg att det är vi eller de.»

Gruppen kastade snabba blickar mot den omgivande skogen medan de intog sina eldställningar. Befrielsen av Freedom Lands hade börjat, men ingen av männen visste vilka de befriade, eller ens från vem.



## THE FREE MARINES

«Free Marines» är ett smeknamn på förband av specialtränade jägare, elitsoldater med minst två års aktiv tjänst och tre stridsuppdrag bakom sig, och som två gånger rekommenderats för befordran och dessutom belönats med Ordförandens hjältekors. Med allt detta i bagaget har de nämligen förtjänat en andra chans — samtliga soldater i detta förband har ställts inför krigsrätt för uppstudsighet eller disciplinbrott, och funnits skyldiga. De har inte mycket annat att kämpa för än upprättelse, och deras uppdrag kräver också motivation utöver det vanliga.

Free Marines används för operationer långt bakom fiendens linjer; spaning, överfall, räddningsuppdrag och sabotage. Deras standardmetoder för att ta sig in bakom fiendelinjerna är att antingen släppas ned i fallskärm, eller att gräva ned sig, låta fienden rulla över och sedan komma upp igen och störa fienden på djupet. Under dessa uppdrag agerar Free Marines helt självständigt — därav deras smeknamn. Inte för att någon skulle kunna kommendera dem, men erfarenheten har visat att de fungerar bäst helt på egen hand.



**CAPITOL™**



## CAPITOLS INFANTERI

Detta är en typisk Capitol-infanterist. Han bär Body Double Protection, Inc.'s «Tortoise HFPS-M94 Heavy Full Protection Suit», standard-rustningen för de tyngre enheterna inom Capitol Armed Forces. Den har några unika egenskaper:

- Den har ett flertal anslagskänsliga autoinjektorer som innehåller livsuppehållande droger och motgifter som håller soldaten vid liv och stridsduglig även om han blir allvarligt sårad.
- Den är behandlad så att den skyddar även mot de förintande lågorna från vapen som Hindenburger-eldkastaren, som används av pretorian stalkers, Tzoteth och andra yt-täckande vapen. Den är eldfast och alla utsatta områden har behandlats med flamsäkra substanser.
- De plana ytorna på lår, axlar och bröstkorg har ett självtätande innanmäte som drastiskt förbättrar hållbarheten.
- Dess vikt är bara ungefär 70% av den normala Tortoise-rustningens, trots att den är upp till 50% mer motståndskraftig på de vitala delarna.

Den här soldaten har en Calix-karbin, en prototyp som inte blev särskilt populär på grund av den kraftiga rekyl. Han har också en Ironfist-pistol i ett hölster på vänster höft, en stridskoordinator på bröstet och de vanliga utrustningsfickorna runt vristerna.

Logon på vänster axel är Capitol Armed Forces, och färgsättningen visar att han har kaptens grad. På höger axel syns Doomtrooper-logon, det slutgiltiga beviset för att «infanteristen» — kapten Mitch Hunter — är en av Universums bästa krigare.



## VENUSIAN RANGERS

Venusian Rangers är Bauhaus mest välkända specialstyrka, främst sedan de på egen hand nedkämpat trettiofem Pretorian stalker-understödda kohorter i Grafenstahl-sektorn på Venus norra pol. Kort därefter stormade och tog de nefaritkrigsherren Argonaths citadell i 23:e Lågländerna, och trots att de bara var en försöksstyrka från början är Venusian Rangers i dag den mest berömda och pålitliga militära enheten som finns.

Jägarna är organiserade i divisioner om omkring tiotusen elitsoldater vardera. De har Bauhaus allra mest toppmoderna rustningar, för närvarande den tunga personskyddsdräkten M-4 (RF 11), och vapen (Deathlockdrums och Panzerknackers). Varje kompani väljer sitt eget kamouflagemönster; medan vissa föredrar den konventionella grön-brun-grå djungelkammon, väljer andra att sticka ut och behålla tillverkarens benvita grundfärg, resonerande som så att de bästa av de bästa inte behöver gömma sig för någon. Deras skyddsmasker är utformade för att bäraren skall se så skräckinjagande och överlägsen ut som möjligt.

Grundkraven för att få bli en Venusian Ranger är utomordentlig fysisk och psykisk uthållighet, kombinerade med en viljestyrka och beslutsamhet långt bortom vad den vanlige stadsbon kan uppbåda. Jägarna handplockas från de vanliga elittrupperna, sätts i «Smedjan», ett speciellt träningsläger för Rangers, i två år, och skickas därefter direkt till skyttegravarna på Venus.



**BAUHAUS™**



## ETOILES MORTANTS

Som en del av Bauhaus program för att hejda den Mörka Legionens invasion på Venus skapades Etoiles Mortants, «de Döende Stjärnor», som ett självmordsförband som skulle bedriva spaning och sabotage inuti och omkring Legionens fästen. Vad som tidigare betraktats som omöjligt blev vardagsmat för Etoiles, och deras små enheter av välutrustade och specialtränade soldater har införskaffat det mesta av mänsklighetens kunskaper om den Mörka Legionen. Ryktena menar att Brödraskapet i hemlighet förser dessa förband med siare och andra kraftfulla mystiker som understöd i deras uppdrag, men ingen har lyckats bekräfta detta. Somliga menar till och med att själva medlemmarna i Etoiles tränas i att använda Konsten.

Etoiles är oftast lätt beväpnade och rustade, prioriterande snabbhet och tysthet framför eldkraft. Deras bästa soldater har ofta kommanderats till Doomtroopers, på grund av deras omfattande kunskaper om den Mörka Legionen. Deras emblem är en exploderande sol på ett svart kors.



# BAUHAUS

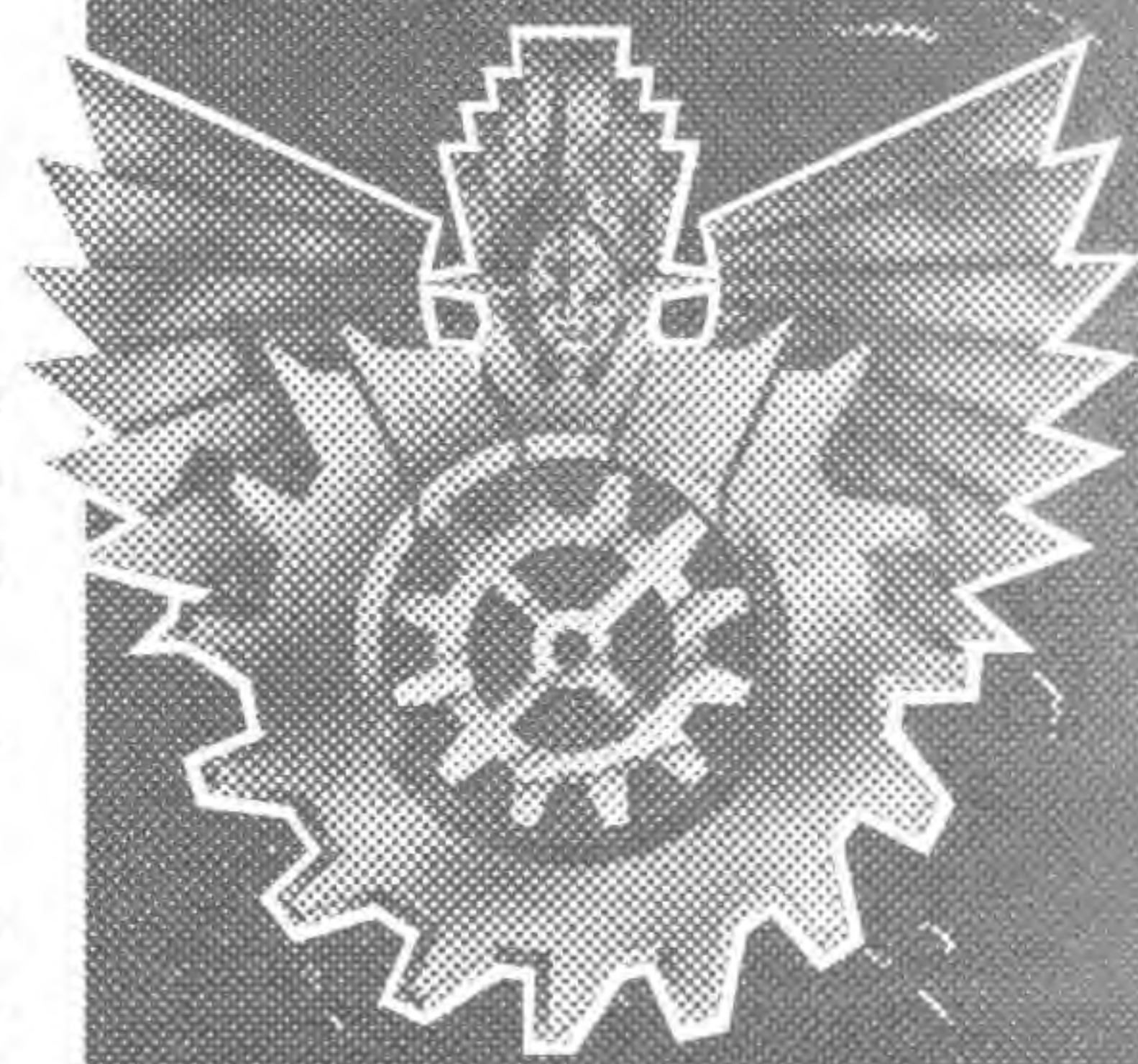
Och snart blev uppenbart att de fyra kurfurstarna inom Bauhaus företagsimperium strävade efter mer än att bara vara åskådare invid den nya stridsscenen. Med en bestämdhet och handfasthet som bara generationer av militär disciplin kan frambringa gjorde man anspråk på den planet kardinal Ignatius sett i sina visioner — den heliga planeten Venus.

Som Capitols pionjärer en gång gjort på Mars rörde Bauhaus nybyggare Venus mäktiga djungler och skapade fästet Heimbürg, tecknet på Bauhaus ambition att bära epitiet megakorporation.

I ljuset av sin nya position började Bauhaus smedjor producera varor av en kvalitet man inte skådat på långa tider. Överallt blev produkterna som bar det tolvkuggade hjulets symbol, de fyra kurfurstarnas och deras rådgivares symbol, kända för ett nytt tänkande, en stolt filosofi. Bauhaus kvalitetsstämpel ifrågasattes aldrig där det dök upp, och strategin att förse mänskligheten med de bästa varor som fanns att tillgå blev snart något underförstått.

Men Mörkret lyckades smyga sig in till och med bland Bauhaus hedervärda och obefläckade ädlingar. Våra inkvisitorers tjänster blev alltmer efterfrågade, och i Venus heliga djungler drabbade våra kombinerade styrkor samman med Neros mörka inkräktare, liksom de gör än idag i detta ändlösa krig.

— Den Åttonde krönikan, Megakorporationerna och Kartellen\Lucretii Marcellianus



## BAUHAUS KUGGHJUL

De fyra kurfurstarnas släkthistoria sträcker sig långt bak, till tiden före rymdfärderna, då de gradvis lämnade Rådgivarnas korridorer för att nå upp till Styrelsens salar. De fyra och deras ansvarsområden är:

**ROMANOV.** »ÖVERBEFÄL-HAVAREN« Det är på generalstabschefen Constance Romanovs axlar det yttersta ansvaret för Bauhaus väpnade styrkor vilar.

**RICHTHAUSEN.** »DIREKTÖREN« Familjen Richthausen är den äldsta av de fyra och det är dess överhuvud, storamiral Stanislaw Richthausen, som har ansvaret för industrin och ekonomin.

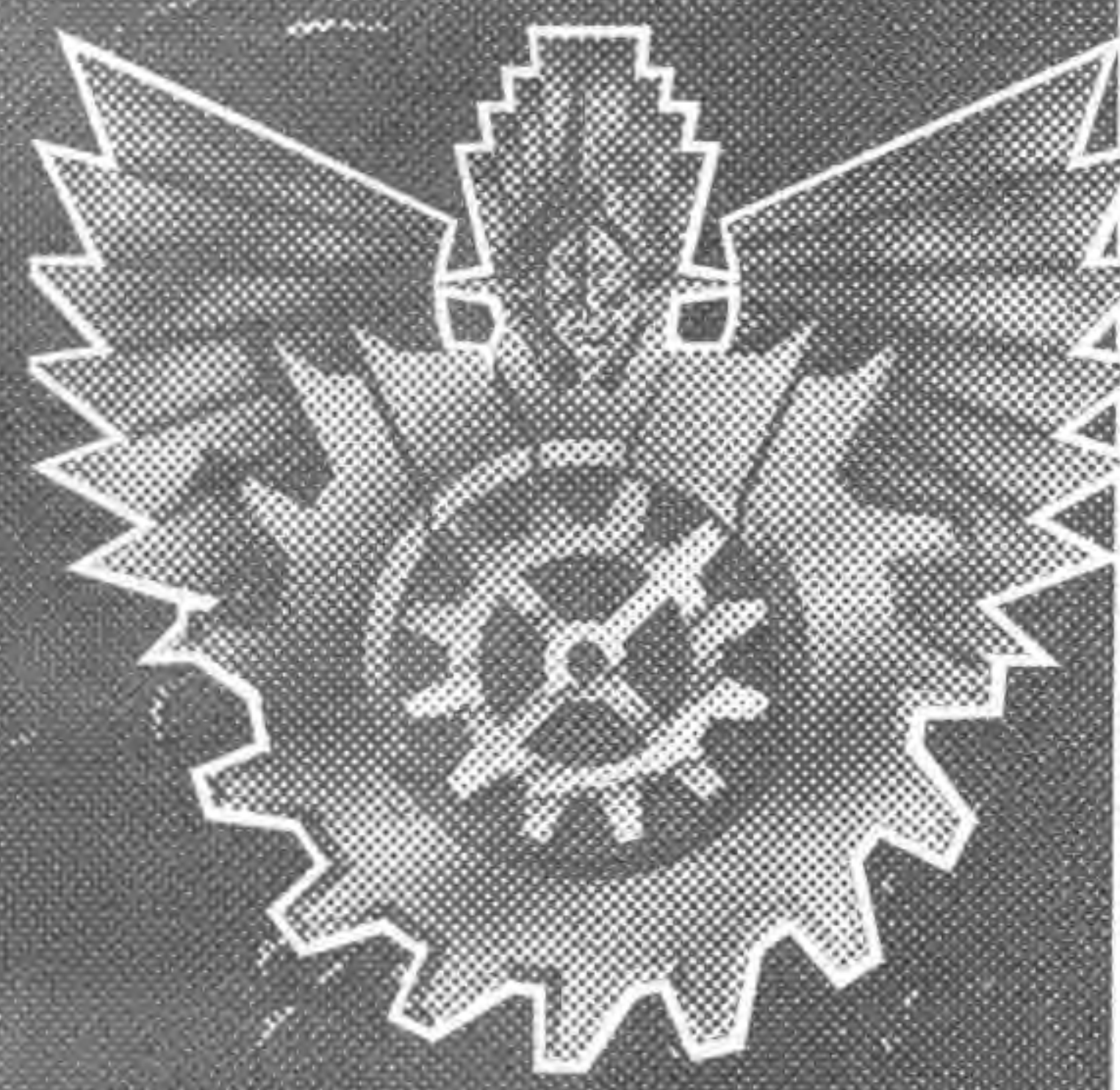
**BERNHEIM.** »FOLKETS TJÄNAREN« Fältmarskalk Enzo Bernheim ansvarar för de Bauhausanställdas välbefinnande och den »sociala tjänstesektorn».

**SAGLIELLI.** »TRONS FÖRSVAREN« Förste flygmarskalk Vittorio Saggielli har en tuff och viktig uppgift, nämligen att leda den interna säkerhetstjänsten, anti-Legionätgarder och upprätthållandet av rättvisan inom Bauhaus.

Tillsammans bildar de fyra axtarna i Bauhaus kugghjul, och med rådgivarna på sin högra och tronarvingarna på sin vänstra sida blir de de tolv kuggarna. Som alltid inom Bauhaus organisation innehar Brödraskapet en central position som rådgivare och åhörare, här med en Inkvisitor Primus som ordförande i hjulets mitt.







## MILITÄRA GRADER

Markstyrkorna	Flygvapnet
Menig/dragon/ husar	Flygsoldat
Sergeant	Körpral
Sekundlöjtnant	Flygsergeant
Löjtnant	Underlöjtnant
Kapten	Flyglöjtnant
Major	Flygkapten
Överste	Flygkommendör
General	Flygamiral
Fältmarskalk	Flygmarskalk

# KURFURSTARNA

## • ERFARENHET ÄR ÄRFTLIG •

Bauhaus hierarki är uppbyggd runt de fyra kurfurstarnas anrika familjer. Kurfurstarna var till en början bara korporationens styrelses militära rådgivare, men har numera full kontroll över Bauhaus affärer och ansvarar helt och fullt för varsin gren inom korporationen.

Tack vare den obrutna linjen av militärer inom de fyra kurfurstliga familjerna innehar militären fortfarande en väldigt stark position inom företaget, och det är bara officerare som ges toppositioner. En funktionär med civil

bakgrund ges dock snabbt överstes rang eller motsvarande om han skulle visa sig vara tillräckligt värdefull för korporationen. Guldprydda uniformer och ceremoniella svärd är därför vanliga i korridorer och möteslokaler inom Bauhaus företagsimperium.

## FÖRETAGSSTRATEGI

### • HANTVERKET ÄR ALLT, • • KOSTNADEN INTET •

«BAUHAUS» har alltid varit liktydigt med kvalitet. Detta är en medveten policy med två syften: att förse det egna folket med det bästa man har, och att kunna konkurrera med övriga korporationer oavsett produkttyp och marknad.

Kraven på designers och anställda är höga, och endast godkända varor tillåts lämna fabriker. Resultatet är inte alltid det absolut bästa, men det kan alltid mäta sig med det de andra korporationernas topprodukter.

Bauhausprodukterna har dock en nackdel i det höga priset, och ses därför allmänt som ouppnåeliga lyxartiklar. För att erbjuda mer åtkomliga produkter förser Bauhaus därför också butikerna med billigare, enklare alternativ, under annat varumärke.

Bauhaus marknadsstrategi är, liksom de övriga megakorporationernas, att producera allting, för att därigenom sprida riskerna. Företagsimperiet innefattar därför också snart sagt alla sorters affärsverksamheter, från råoljeraffinaderier, naturgasfält och koppargruvor till haute couture designstudios, sjukhus, bagerier, finansföretag och snabbmatskedjor.

Om någon industrigren skulle framhållas framför någon annan så skulle det vara den tunga mekaniska industrin, som tillverkar slagtåliga och pålitliga maskiner och fordon åt bygg- och gruvföretag, stålbalkar till skyskrabebyggen och så vidare.

## ORDENSSYSTEMET

### • FRAMGÅNG LIGGER • • I SAMMANHÅLLNING •

Om man vill bli någon att räkna med i Bauhaus societet måste man uppfylla två krav: man måste inneha en militär titel och ett medlemskap i ett ordenssällskap. Saknar man någondera av dessa förses man med det när det behövs — det är bara ett fåtal människor som föds begåvade.

Det finns hundratals ryktbara ordenssällskap med mer eller mindre väldefinierade syften. Samtliga ordnar tjänar dock till att bevara Bauhaus företagsanda, att skapa samhörighet och att fungera som «företagarlobbies». De är strikt rangordnade, och samlingen medlemskort säger en hel del om ställningen inom korporationen, kanske till och med mer än guldemblemen på kragen.





# EN BAUHAUSER

## • STOLTHET OCH SÄKERHET •

Det är mycket lättare att beskriva en «typisk individ» inom Bauhaus än inom någon annan megakorporation. Bildningsnivån, inkomsten och mängden inflytande är ganska jämlik inom samhällets alla nivåer, vilket reflekteras i ett ganska likartat sätt att tänka.

Den typiske Bauhauseanställda, Bauhausern, arbetar inom industrin som ingenjör, operatör eller mekaniker. Han gillar sitt jobb eftersom han känner att det han gör är viktigt för korporationen och i en vidare bemärkelse också för Brödrskapet. Han har dessutom en ganska hyfsad lön som mer än väl räcker till för att försörja en fru och två barn i en egen lägenhet.

En Bauhauser har cirka åtta års skolgång bakom sig och vet inte särskilt mycket om de andra megakorporationerna, eller ens sin egen. Av och till hör han på nyheterna att Bauhaus vunnit en stor militär seger någonstans, men det är ingenting som rör honom. Han är helt nöjd med stadslivet så länge han slipper råka ut för något gatugång.

«Bauhaus» är för Bauhausern framförallt annat ett garantibevis för säkerhet och beskydd mot allt som kan tänkas drabba honom: olyckor, sjukdomar, invasioner och så vidare. Han är stolt över att tillhöra det bästa av alla samhällen.

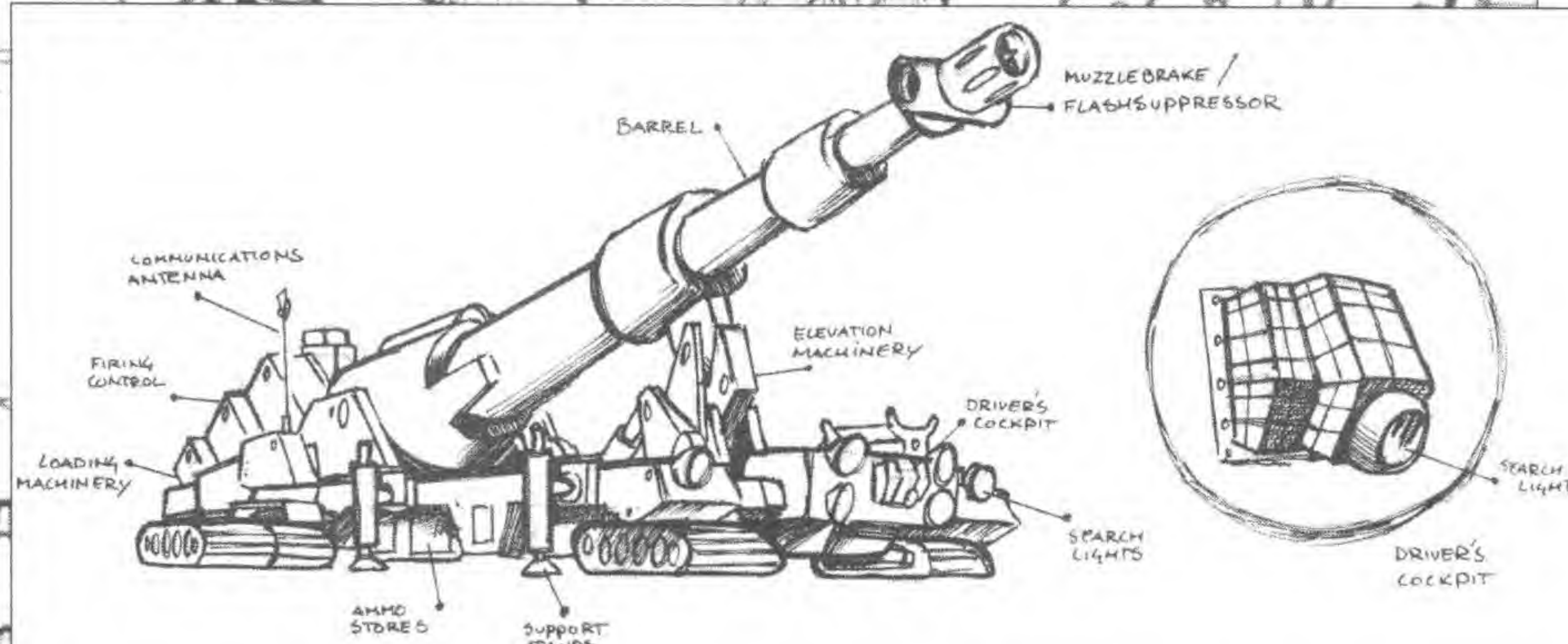
## • EN LITEN KUGGE • • I BAUHAUS HJUL •



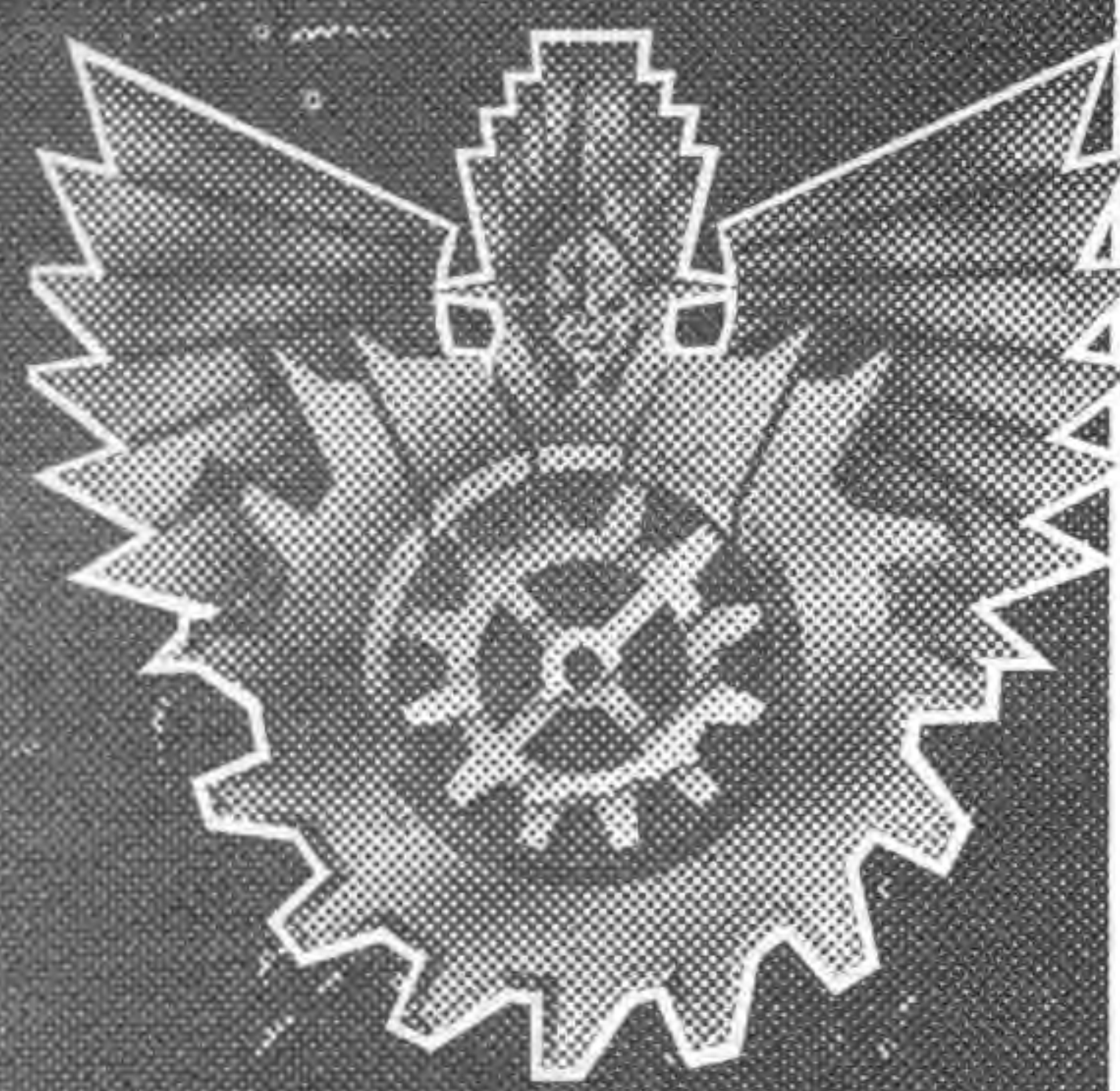
## BAUHAUS GREAT INFURIOR

Den största fältkanon solsystemet känner är Bauhaus Great Infurior, en motoriserad automathaubits med en totalvikt på 230 ton, totallängd om 51 meter och en kaliber på 56 cm. Great Infurior är en modifierad och förbättrad version av Excelsior, som hade kortare räckvidd och stora problem med omladdningshydrauliken (laddarnas armar slets av). Besättningen består av en batterichef (löjtnant), en eldledningsofficer (kapten) med två biträden (sergeanter), två batterimekaniker (sergeanter), tre laddare (meniga) och två fordonsförare (meniga). Infurior har förvånansvärt goda terrängegenskaper tack vare sina två dubbel-spåriga larvband, och de 1,2 meter breda banden fördelar batteriets enorma vikt mellan sig på ett effektivt sätt. Varje Infurior åtföljs av en ammunitions-vagn och två tunga understödsstridsvagnar för när-skydd och luftvärn.

Eldrörets längd: 42 m  
Kaliber: 560 mm  
Total längd: 51m  
Total vikt: 230 ton  
Granatvikt: 675 kg  
Funktion: A  
Maximal räckvidd: 32 km  
Eldhastighet: 12/min  
Tid för omriktning: 40 sek (180°)  
Maxhastigh: 25 km/h  
Besättning: 11  
Detonatorer: zontrö, tidsinställd, höjd- eller anslagskanslig  
Ammunition: splinter, högexplosiv, gas eller brand







## T-32 «WOLF-CLAW» JBT

Wolfclaw Jungle Battle Tank, designad och tillverkad av Fieldhausen Motors, är ett av världens mest tillverkade stridsfordon. Bara Bauhaus har tagit ut mer än 85.000 Wolfclaws i aktiv tjänst på Venus.

Idén bakom Wolfclaw var att ta fram ett litet och pålitligt fordon för strid i djungel och liknande terrängtyper. Vagnen är utrustad med ett konventionellt styrsystem istället för de vanliga hydrauliska styrkopplingarna, som visade sig alltför opålitliga.

De korta eldrören gör det möjligt att svänga kanontornet även i tät djungelvegetation, där stridsavstånden är relativt korta och precision mindre viktig. På vagnfronten har man monterat en motorsåg avsedd för de tillfällen då stridsvagnens tyngd inte räcker till för att bana sig väg genom djungeln.

**Längd/höjd/bredd:** 7,8/3,2/4,2 m

**Besättning:** 3 (skytt, förare, vagnchef)

**Beväpning:** tre 65 mm räfflade automatkanoner, en 12,7 mm ksp i vagnchefens lucka

**Hastigh. på väg:** 72 km/h

**Ammunitionsfäst:**

Kanon: 60; ksp: 750

**Funktion:** Kanon: H; ksp: A

**Räckvidd:** Kanon: 400-600; ksp: 800/1200 m

**Skada:** Kanon: 1T10+8; ksp: 1T6+4

**Pansar:** flerlagars Chobham (RF 15)

## • TRADITION OCH DISCIPLIN •

Bauhaus militära styrkor har ett välförtjänt rykte om sig att vara väl beväpnade och utbildade, och de kompenserar det de saknar i eldkraft och antal med stor allsidighet och mängd pansar.

De pansrade styrkorna, DRAGONREGEAMENTENA, är Bauhausstyrkornas mest respekterade enheter, och det betraktas som en mycket stor — om inte den största — äran av alla att utnämnas till dragonofficer.

Utrustningen är naturligtvis av högsta kvalitet, även om den inte är den mest kraftfulla. Vapen och rustningar har istället konstruerats till att kombinera största möjliga rörlighet med största möjliga effektivitet. Här, som så

ofta annars, är det återigen priset och produktionskapaciteten som sätter gränserna. Eftersom en militär karriärs höga status lockar stora horder av unga män att ta värvning räcker utrustningen aldrig till att försätta samtliga i operativt skick.

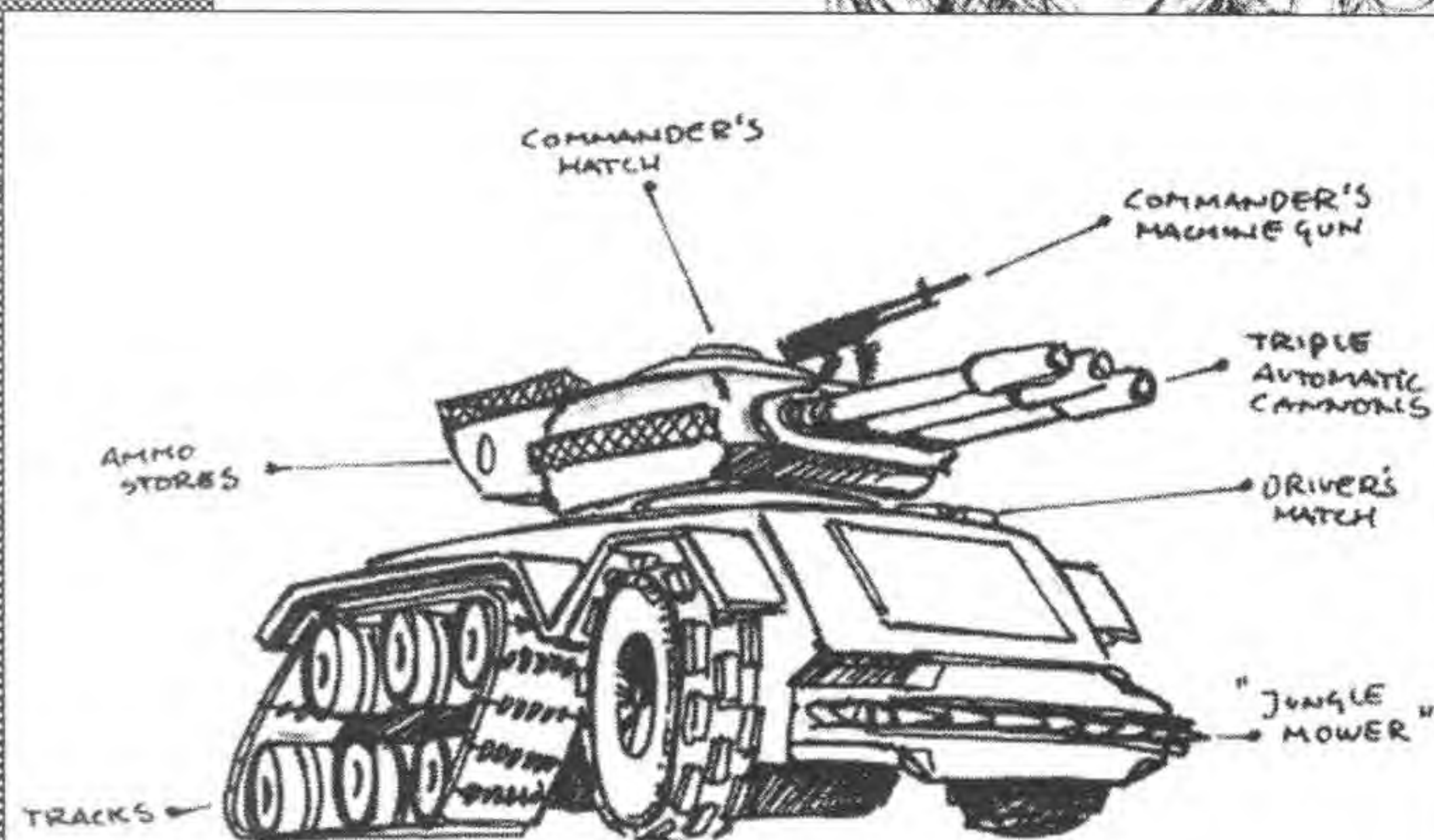
## ORGANISATION

Bauhaus väpnade styrkor, som faller under kurfurst Romanovs jurisdiktion, är uppdelade i fyra vapengrenar:

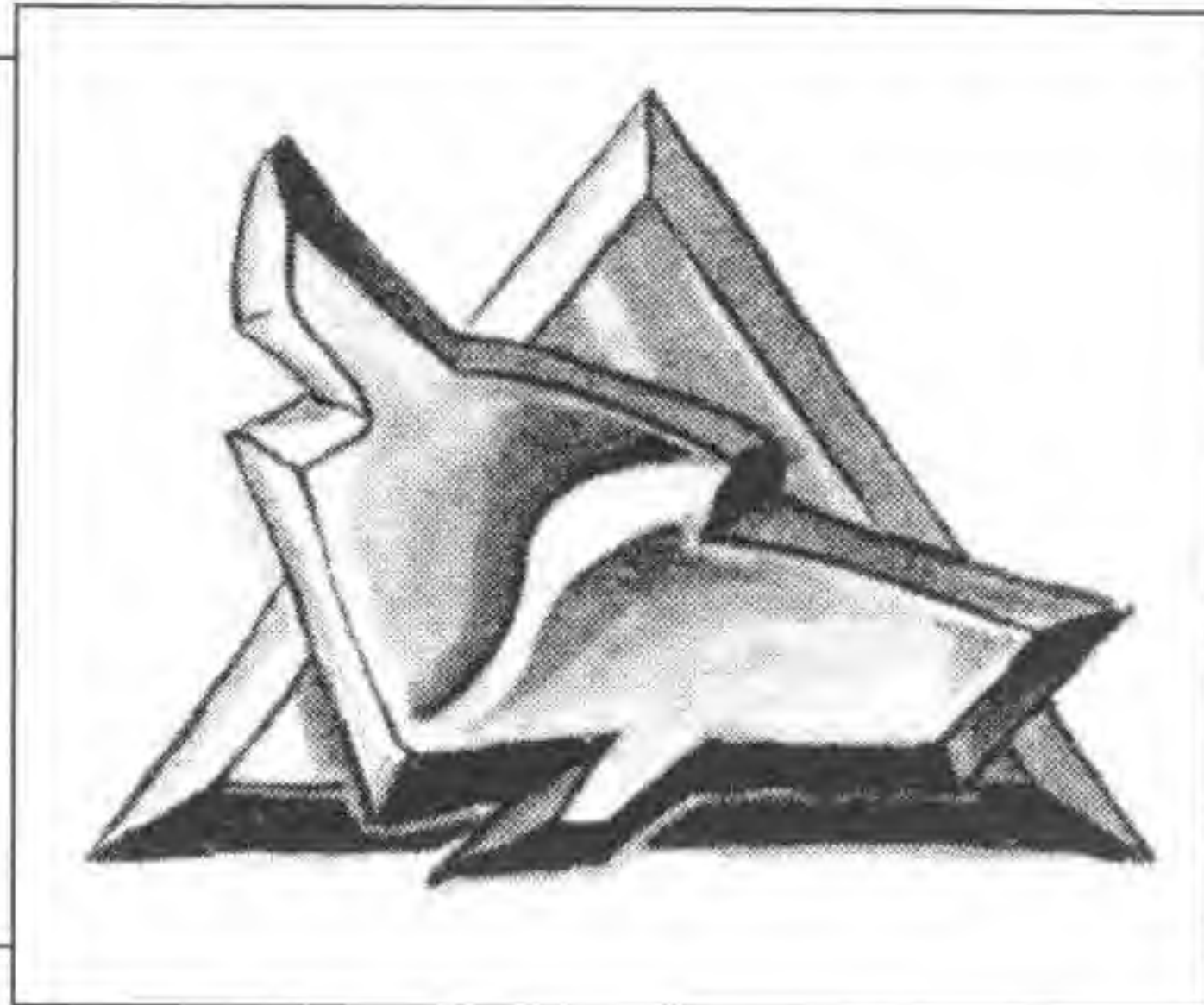
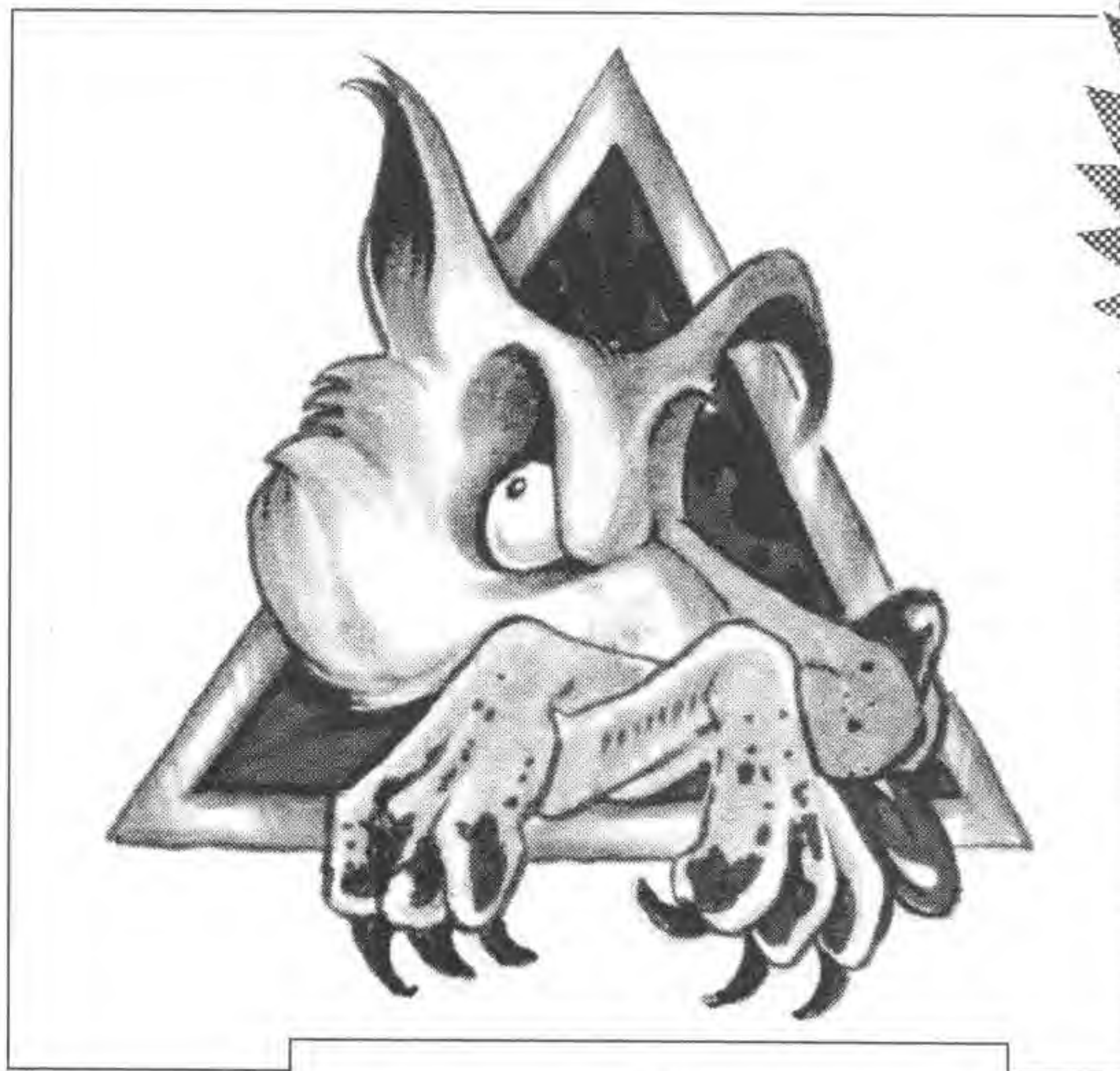
- PANSARTRUPPERNA (dragonerna)
- INFANTERIET (husarerna)
- LUFTBURNA KAVALLERIET
- SPECIALSTYRKORNA

Särskilt begåvade soldater har möjlighet att söka in på militärhögskola för underofficersutbildning, men oftast tas sådana ut bland «ädlingarna». Det är dock först efter ett flertal års utbildning vid någon av de på förbanden förlagda skolorna som underofficerarna tas ut i strid.

Hederskodex tas på mycket stort allvar, särskilt bland officerarna, och man har ytterst sällan disciplinära problem. Fångar (det vill säga från andra korporationer) behandlas väl, vapenvilor respekteras vanligen och båda siders döda och sårade tas väl om hand efter striden.





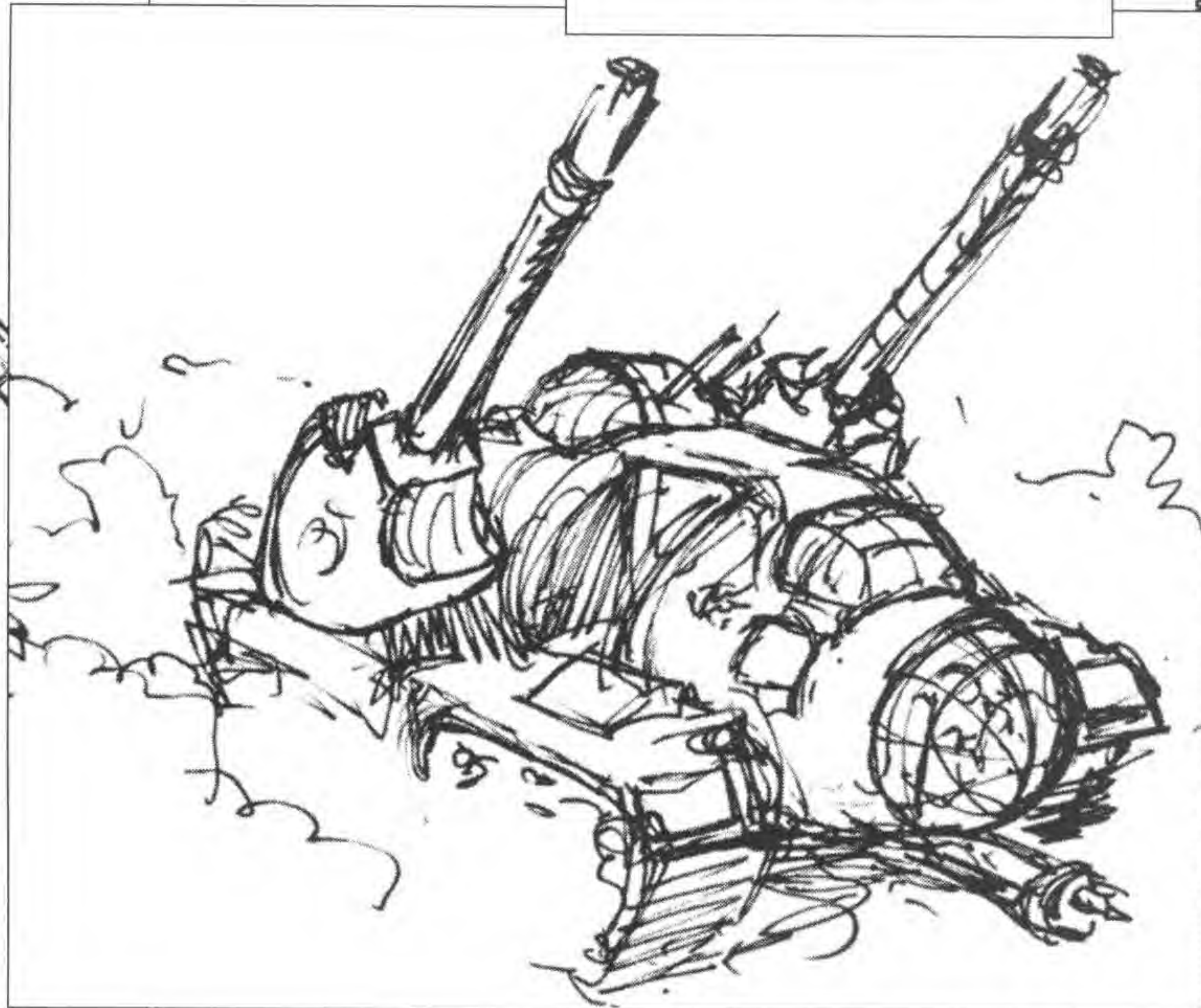


## ORDENSSÄLLSKAP

Det mest respekterade ordenssällskapet inom Bauhaus är «VENUSIANSKA TEMPELHERRARNAS MERITORDEN», eller Meritorden kort och gott. För att bli medlem krävs att man innehar generals eller amirals grad, har en månatlig inkomst om minst 250.000 kronor och att man rekommenderats för medlemskap av minst två medlemmar av ordensstyrelsen.

En annan känd orden värd att nämnas är «SPALDENÄRORDEN», vars medlemmar bär en axelplåt i förkrommat stål på vänster axel. Flertalet medlemmar är officerare, men även främstående vetenskapsmän och diplomater har valts in i orden.

«OXIA PALUS ORDEN» är ett hemligt sällskap för «preventiva åtgärder» riktade mot den Mörka Legionen. Det sägs att många inkvisitorer och mystiker ingår i denna orden, som har ett ganska dåligt rykte på grund av sina blodiga metoder.



**PANSARTRUPPERNA.** Bauhaus »dragoner« är kärnan i megakorporationens väpnade styrkor. Ursprungligen skapades de för strid i öppen terräng, men har senare anpassats till terrängen i den rådande situationens huvudsakliga stridsskådeplats, den venusianska jungeln. Man har framförallt designat om stridsvagnarna, men man har även utvecklat ny taktik och genomfört viss omorganisation av truppenheterna.

**INFANTERIET.** De mer konventionella marktrupperna har getts smeknamnet »husarerna«. De har lättare utrustning och kortare utbildning, men kan ändå mäta sig med vilken reguljär enhet som helst från någon av de övriga megakorporationerna.

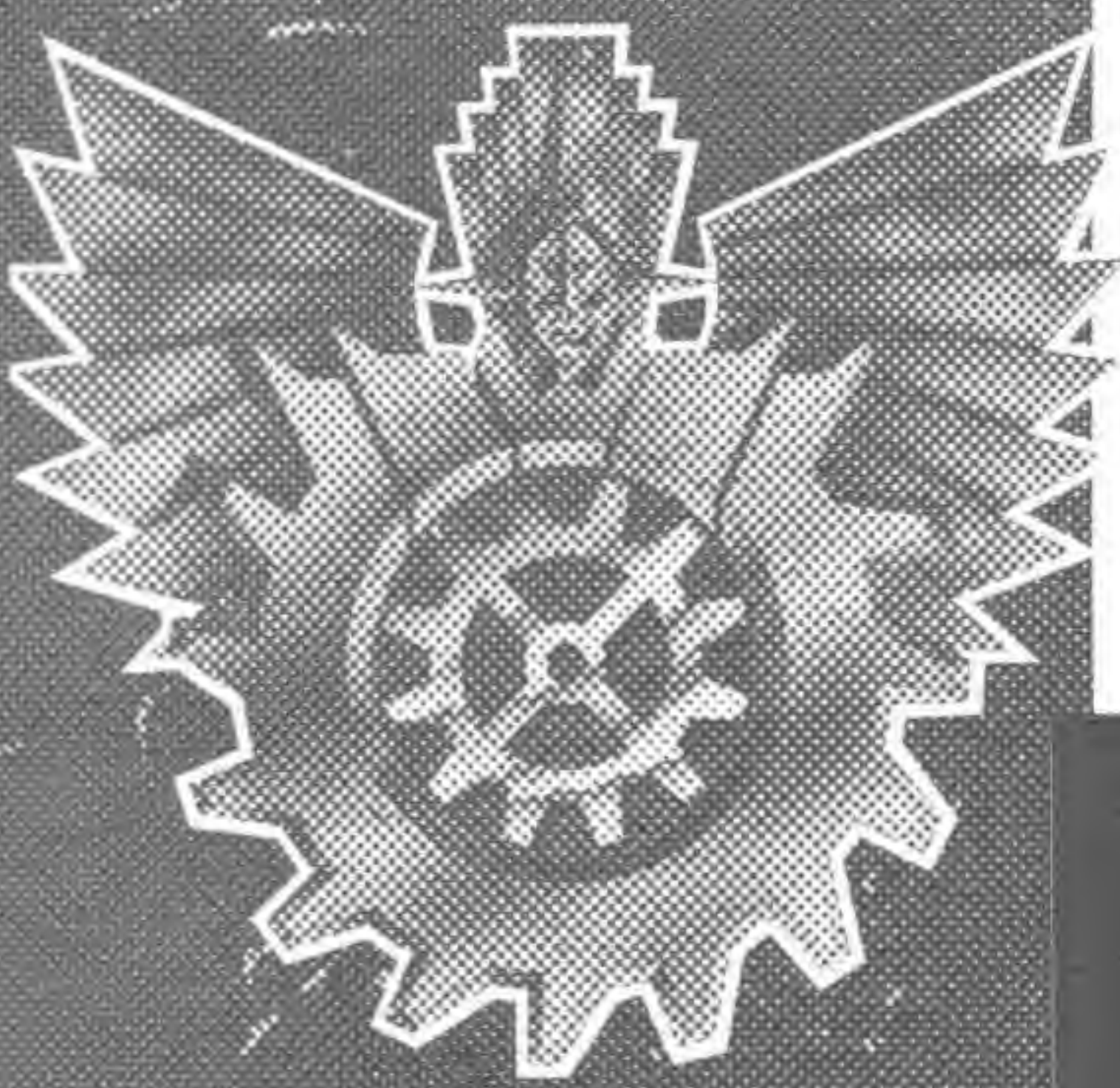
**LUFTBURNA KAVALLERIET.** Luftkavalleriet står för transporter av markstridsenheter såväl som av de förnödenheter dessa behöver under sina uppdrag. Denna

lilla och kostsamma organisation är huvudsakligen utrustad med stora och tungt beväpnade och bepansrade helikoptrar.

**SPECIALSTYRKORNA.** Tillsammans med Imperial kan Bauhaus skryta med att ha solsystemets bästa specialstyrkor, som inte saknar någonting vad gäller utrustning, utbildning eller understöd. Bauhaus specialstyrkor består helt och hållet av gräddan av de reguljära förbandens soldater. Särskilt kända är «Bauhaus Blitzers», en legendarisk pansarvärnsstyrka som används för «omöjliga uppdrag» mot pansarenheter, «Etoiles Mortants», som utbildats och utrustats särskilt för strid mot den Mörka Legionen, och naturligtvis «Venusian Rangers», vars namn talar för sig självt.

• BERÖMMELSE ÄR VÅR BELÖNING •





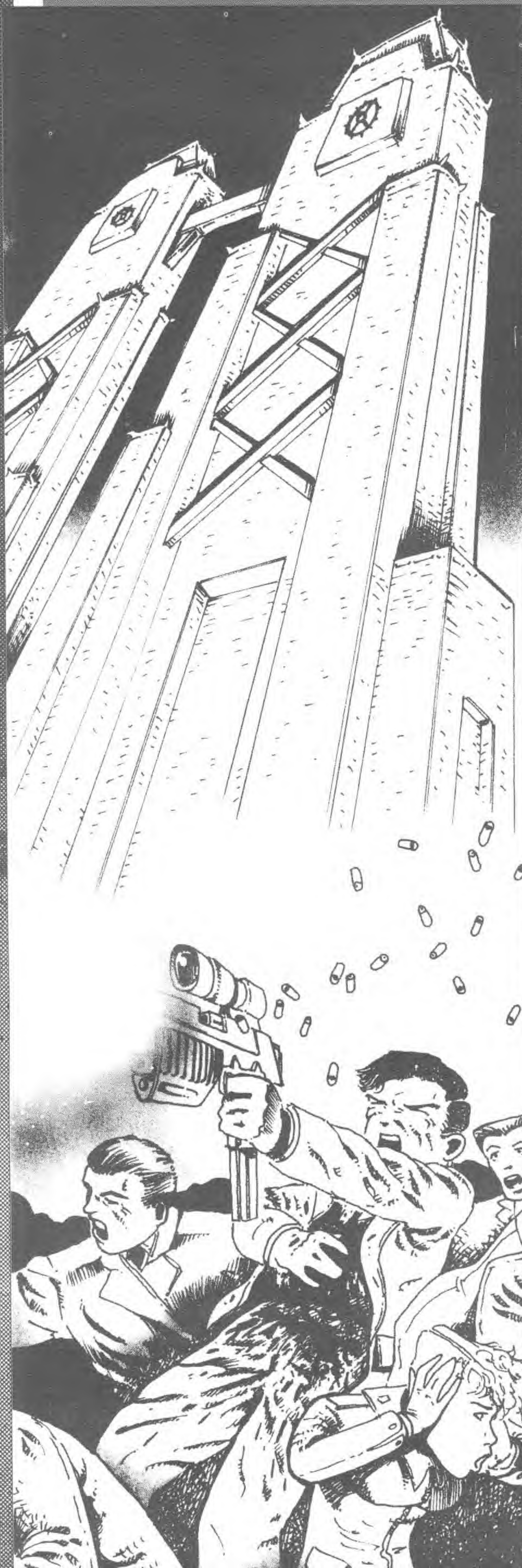
## TVILLINGTORNEN

I Bauhaus tvillingtorn på Luna ryms företagsledningens alla centrala funktioner, liksom de fyra kurfurstarnas departement och ministerier. Det västra tornets (byggnaden vetter åt söder) övre våningar inrymmer nästan hela försvarsministeriet, och på våningarna därunder återfinns det som i folkmun kallas «Rådgivarnas korridorer», de många olika departementen och koordinerande styrelserna för de frilansande firmorna inom Bauhaus.

I det östra tornet finns, räknat ovanifrån, kurfurstarnas styrelserum och styrelserna för ekonomi, industri och social service.

Kurfurstarna och andra högre funktionärer har tillgång till egna hissar som går rakt ned till ett våningsplan under marknivå, där privata kulvertar leder raka spåret till deras respektive palats i innerstaden.

Säkerhetsåtgärderna i tvillingtornen är omfattande, men går inte till sådana överdrifter som de gör i Cybertronics HQ eller Imperials palats i Reading.



## DET NATURLIGA URVALET

Sergeant Fernandez sökte förtvivlat med blicken igenom den omgivande djungeln, men utan att hitta några spår efter fienden. Han kunde dock på avstånd höra hur Capitoliernas kulsprutekärvar mejade ned de sista Bauhaushusarerna. Salvorna avbröts bara av de sårades skrik och mordiska skratte från Capitols Free Marines. De hade förberett överfallet väl — varken Fernandez eller kapten Kluger hade

misstänkt något. Om allt hade gått planenligt skulle husarerna ha överfallit de förbannade Capitolierna istället för tvärtom. De hade släppts ned från en svärvare för två dagar sedan och hade varit på god väg mot det område där Capitolnärvaro hade rapporterats.

Det var när de tog sig över en strid bäck som helvetet brakade löst. Kulspruteeld strömmade ut ur djungeln och dödade och sårade ett halvdussin män. Fernandez hade försökt få något slags ordning i förvirringen, men männen hade panikslaget och mållös rusat omkring som levande måltavlor.

Så slog en kula in i Fernandez skyddsväst, och han vräktes ned i bäcken och sveptes bort av det framrusande vattnet. Det var det sista han såg av sina män, men ljuden han hörde lämnade inga som helst tvivel om stridens utgång.

Försiktigt drog han sin armépistol, plaskade in mot strandkanten och tog sig in i den skyddande djungelvegetationen. Hörseln och synen spelade honom ständiga spratt och han längtade desperat efter att få höra stridskoordinators trygga stämma förmedla information om närområdet.

Så dök han in bakom ett träd och stirrade rakt in i en förvånad Capitol Marines ögon. Instinktivt högg Fernandez tag i motståndarens vapenpipa och lyckades därmed styra undan kulkärven som var menad för honom. Capitoliern svarade med att vräka sig med hela sin tyngd mot sergeanten som tappade balansen där han stod på kanten av en mindre sluttning.

Väl medveten om att det skulle innebära döden att släppa motståndaren grep Fernandez istället om dennes arm, så att de båda rullade nedför sluttningen och ut i leran vid kanten av bäcken. I fallet tappade husaren sin pistol som landade några meter bort i lervällingen. Capitoliern hade inte större tur.

De två kämpade vilt för att komma på fötter, men Fernandez halkade till medan motståndaren gjorde en desperat ansträngning för att bli den förste att nå sitt vapen. Fernandez visste att han var för sent ute när han sekunden senare nådde fram till sin pistol. Han hörde Capitoliern skrocka hånfullt och vände sig sakta om. Soldaten stod tre meter bort med geväret riktat mot Fernandez panna, och med ett skevt leende kramade han avtryckaren.

Flinet förvreds till en skräckslagen mask karbinen gav ifrån sig ett lerigt slaskande läte. Ljudet av det klickande vapnet fick liv i Fernandez som snabbt slet upp sin pistol och vräkte iväg två skott, och Capitoliern slet fortfarande desperat i sitt krånglande vapen när kulorna gjorde svart-röda, rykande hål i bröstkorgen.

Fernandez saluterade nöjd sin döde fiende och kom plötsligt att tänka på en fånig kommentar han hört en gång: «När det gäller livet — välj Bauhaus.»

Med reklaminslaget fortfarande ringande i öronen gled han än en gång ut i djungeln.



# HEIMBURG OCH VENUS

## • HOPPETS HEM •

Venus är Bauhaus viktigaste fäste i solsystemets inre del, och Bauhaus «huvudstad» Heimborg ligger på planetens norra halvklot.

Drygt hälften av planetens yta täcks av en tät och ogästvänlig djungel, som på det södra halvklotet delvis också täcker ett grunt och gytjtigt hav. Runt polerna och ekvatorn bryts djungeln gradvis upp och övergår i långsträckta slätter. Djungeln bryts överallt upp av trögflytande och grunda floder vars smutsiga vatten bär med sig i stort sett samtliga av mänskligheten kända sjukdomar.

## HEIMBURG

Som en skarp kontrast till allt detta reser sig Heimborgs byggnader hundratals meter över djungelns högsta toppar, upp mot den ljusblå himlen.

Heimborg är en ren och prydlig stad, åtminstone i kontorsdistriktet. I utkanterna och förorterna ser staden dock ut som vilken annan megastad som helst. Arkitekturen är massiv och imponerande och de monolitiska skyskraporna kastar svarta skuggor över de trånga gränderna och rundade silhuetter på de magnifika boulevarder som leder till minnesmärken över de som inte får glömmas.

Heimborg karakteriseras av Bauhaus kontorsdistrikt,

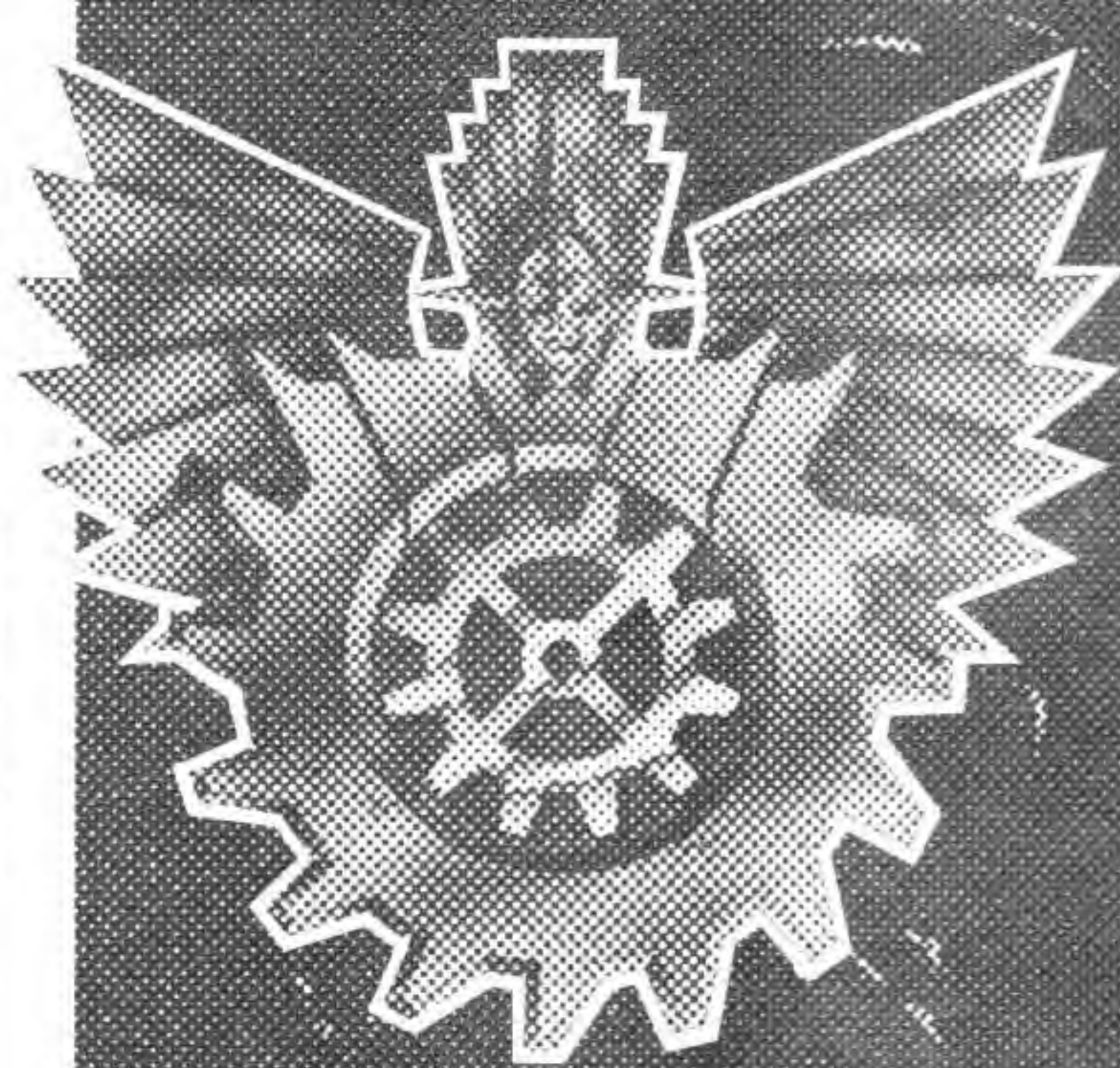
men endast cirka tio procent av stadens invånare är av Bauhaushärkomst. Merparten är frilansare och deras anställda, lycksökare, spioner och anställda inom övriga megakorporationer, av vilka Imperial är den mest representerade i Heimborg. Det är en myllrande stad som pulserar av liv och energi och är känd för sin aldrig sinande optimism.

## STRIDSZONERNA

Skärmytslingar utspelas över hela Venus yta, smådrabbningar som av och till övergår i vilda slag. Kampen står delvis mellan de olika korporationerna, men framförallt gentemot den Mörka Legionen. Striderna mot Imperial är de hårdaste och bittraste, en ständig kamp om territorium och resurser. Likt schakaler jagar Blood Berets och andra SWAT-teams från Imperial de efter striderna mot den Mörka Legionen krigströtta Bauhausstyrkorna.

Den Mörka Legionen har uppfört ett stort antal citadell över planetens hela yta, samtliga omgivna av Bauhausposter och skyttegravar. Aktiviteten runt citadellen är mycket varierande, och rör sig mellan öppet och totalt krig till ett ömsesidigt och nervpåfrestande bevakande.

• I TIDER AV FRED, •  
• FÖRBERED FÖR KRIG •



## BAUHAUS LAW ENFORCEMENT UNITS

BLEU, eller «Blue» som de vänligtvis kallas, är Bauhaus enda polisstyrka, och den är känd för sin extrema effektivitet och snabbhet. Blues fokuserar sitt arbete preventivt brottsbekämpande, och det är nästan omöjligt att röra sig genom ett Bauhauskontrollerat område utan att var femte minut stöta på ett par patrullerande kvarterspoliser.

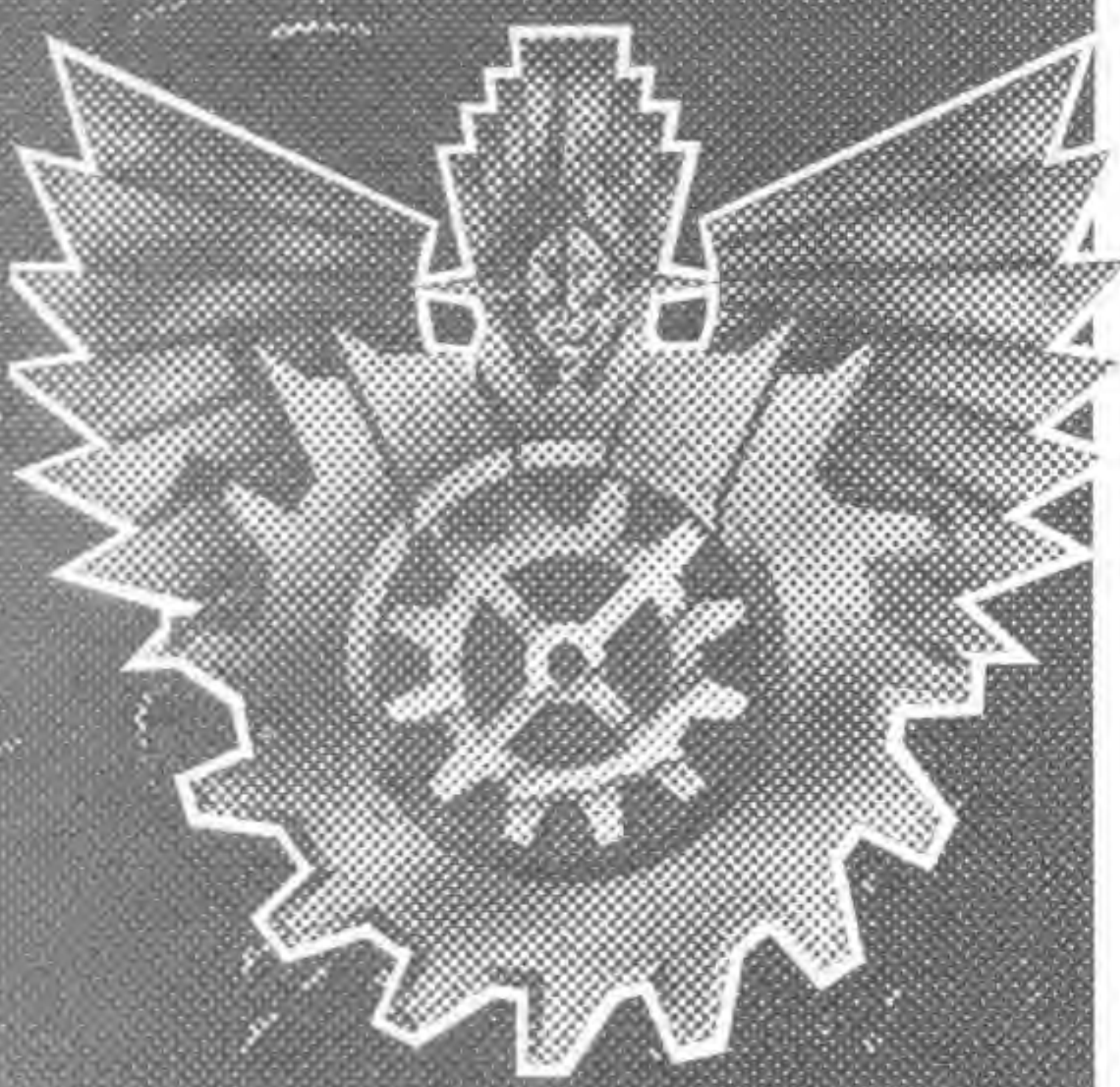
BLEU-konstaplar är långa, minimikravet vid antagningar är 185 cm, vilket utestänger många kvinnor från fälttjänst. Vid fotpatrullering bär de vanligtvis en revolver, en tårgasgranat och en lätt skyddsväst (RF 2) under den blå-svarta uniformen.

De är hårda och barska i sitt sätt och ger intryck av att det är bäst att inte konstra med dem, och om de utsätts för hänfullheter eller anfalls behandlar de inte sina motståndare med silkesvantar.

Mindre polisstationer innehållande fyra till tolv poliser ligger i vartannat kvarter, och varje sådan station har ett kravallfordon och stridsutrustning. Utöver dessa stationer finns det en huvudstation innehållande cirka tvåhundra poliser och tjugo fordon per tio kvadratkilometer.







## VINCIANO-TRAFFAUX

Vill man förflytta sig med stil och klass ska man naturligtvis skaffa sig en Vinciano-Traffaux, ett kraftpaket till bil som ger förare och passagerare gott skydd.

Bauhausfunktionärerna och -representanternas tjänstefordon är en tung cabriolet utrustad med en kraftfull Bauhaus-Traffauxmotor med en topphastighet på 150 km/h vid manuell körning.

Bilen har till skydd för passagerare och förare utrustats med pansarplåt, och chassit har förstärkts med särskilt tåliga metalllegeringar.

## HEIMBURG-DUKATERNA

Inom Bauhaus används ofta dukaten som betalningsmedel istället för kardinalsmarkern.

Dukaterna är helt i guld eller silver, präglas i Heimbürg och ses sällan utanför

Bauhauskontrollerade områden. Guldmynten finns i valörer om ettusen och femhundra dukater, medan silvermynten är värda etthundra, tjugo, fem och en dukat. En dukat är officiellt detsamma som en kardinalsmark, men de är i realiteten vardelösa på Mars och Merkurius.



# MOTSTÅNDARNA

## • SKAKA ENDAST • • DEN PÅLITLIGES HAND •

Bauhaus ses som en hård men ärlig affärspartner man alltid kan lita på när en affärsöverenskommelse väl slutits — men som är mycket svår att få till stånd kompromisser med.

De finansiella och diplomatiska relationerna mellan Bauhaus och de andra megakorporationerna är därför goda, även om Bauhaus är kända för att vara långsamma i sitt beslutsfattande beroende på sin stora grundlighet och noggranna kontroll av samtliga detaljer.

Denna långdragenhet och noggrannhet misstas ofta för snobbighet, vilket har gett Bauhaus förhandlare ett oförtjänt dåligt rykte.

## • PROFESSIONALISM OCH PERFEKTION •

## KARTELLEN

Bauhaus relationer till de andra megakorporationerna återspeglas inte inom Kartellen, som i Bauhaus ögon är en fullständig flopp. Det är också därför de representanter korporationen skickar till den gigantiska Kartellorganisationen inte har någon egentlig beslutsfullmakt, utan främst sänds dit för att studera och lära sig diplomatins svåra konst.

Ett annat och mer påtagligt problem är att den osynliga maktkampen mellan de fyra kurfurstarna är ett stort hinder när det gäller att utse förhandlare som ska sändas till Kartellens Högsta Råd. Bauhaus vänder sig därför ofta till Brödraskapet för att få hjälp att lösa konflikter som i normala fall skulle ha kommit på Kartellens dagordning.

Även om en viss grad av övertalning alltid har varit nödvändig, har Bauhaus dock alltid försett Doomtroopers med sina bästa soldater.

## BRÖDRASKAPET

### • EN STARK ANDE, EN SUND SJÄL •

De fyra första kardinalerna steg faktiskt fram ur Bauhaus led, och såväl megakorporationen som de fyra kurfurstarna i dess ledning har alltid varit kardinalernas främsta supporters. Trots att kurfurstarna kämpat hårt för att sudda bort detta likhetstecken mellan Bauhaus och Brödraskapet har de inte riktigt lyckats förrän under de senaste årtiondena, då de första större konflikterna — som kan komma att leda till öppet krig på Venus — växte fram.

Sedan dess är Bauhaus ambivalent i sin relation till Brödraskapet: Romanov och merparten av officerskåren ser det som ett potentiellt hot, medan de andra familjerna hyllar Brödraskapet.

Trots detta har Brödraskapet fortfarande ett mycket stort inflytande över den typiske Bauhausern, liksom över det mesta korporationen gör.

## DEN MÖRKA LEGIONEN

### • NÄR MÖRKRET FALLER • • TÄND DIN ELDKASTARE •

Bauhaus är den megakorporation som har drabbats hårdast av den Mörka Legionens mordiska framfart, och de är också den korporation som har satsat de största resurserna i denna väpnade kamp, främst av självbevarelse-drift. Venus är den största och mest påtagliga stridsskådeplatsen i solsystemet, och miljoner och åter miljoner unga män har måst offra sina liv i detta till synes oändliga krig.

Den Mörka Legionen och dess hantlangare bekämpas med vild frenesi på alla nivåer, med alla medel, till varje pris. Enligt Bauhaus synsätt kan allting utom äran och civilbefolkning offras i kampen mot Legionen. Megakorporationens nära band till Brödraskapet har varit till stor hjälp i städerna och bland vanligt folk, men till föga hjälp på slagfältet.



## FÖR LÅNG OCH TROGEN TJÄNST

«Du är en skam — både för ditt regemente och din far.»

Lecomte vände sig bort från soldaten och såg ut genom fönstret.

«Det här får inte nå dem en trappa upp,» fortsatte han, «och gör det det är det du som får ta skiten. Hittills har ingen svikit mig och kommit undan med det, så se till att det här sköts med största diskretion. Nå'n ska få betala för det här fiaskot, det kan du ge dig på.»

Löjtnant Steiner stod smutsig och illa åtgången i mitten av rummet, fortfarande iförd sin tunga stridsdräkt som bar tydliga spår av en desperat strid. Hans ansikte var en utmattad soldats, på gränsen till kollaps.

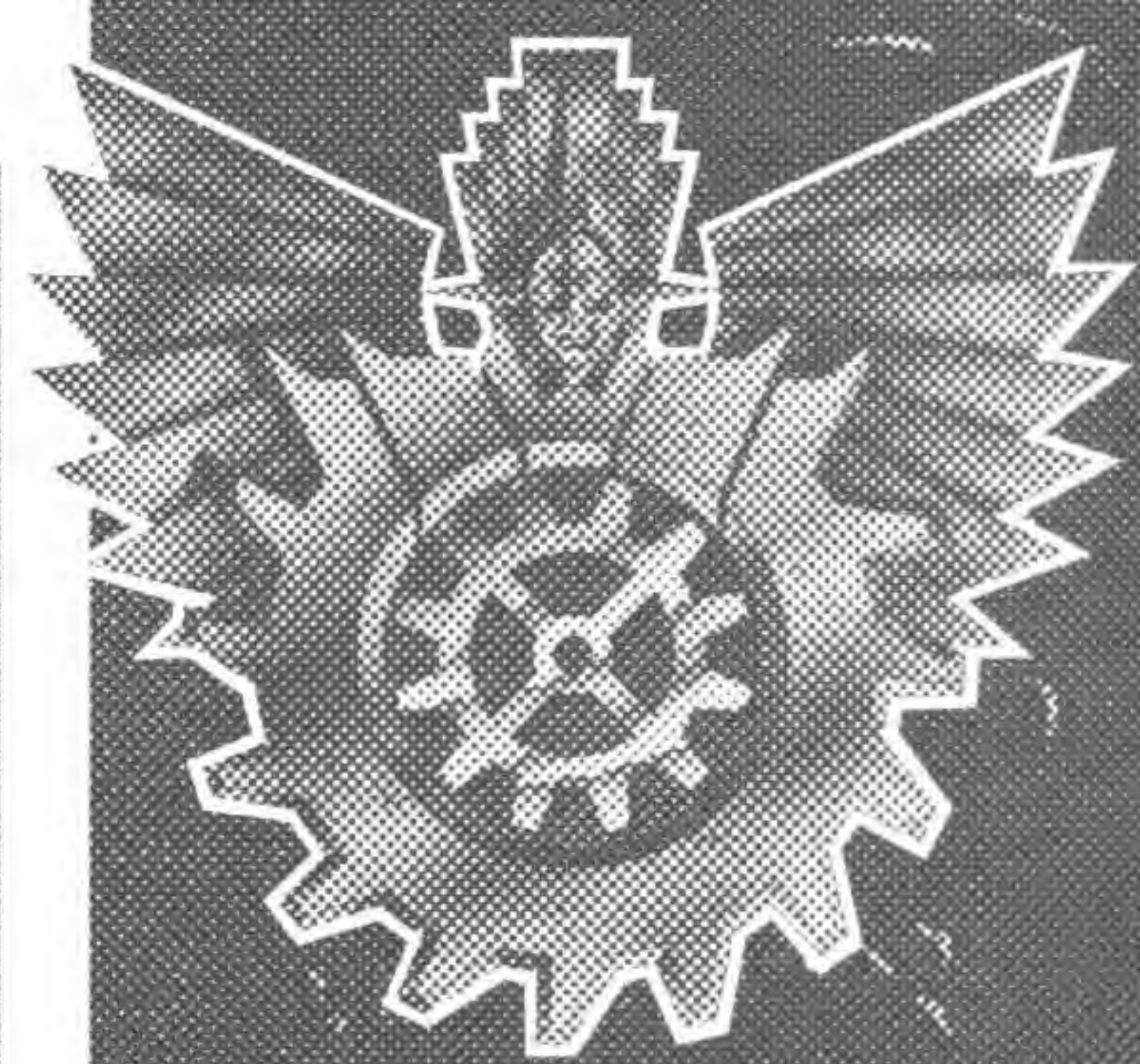
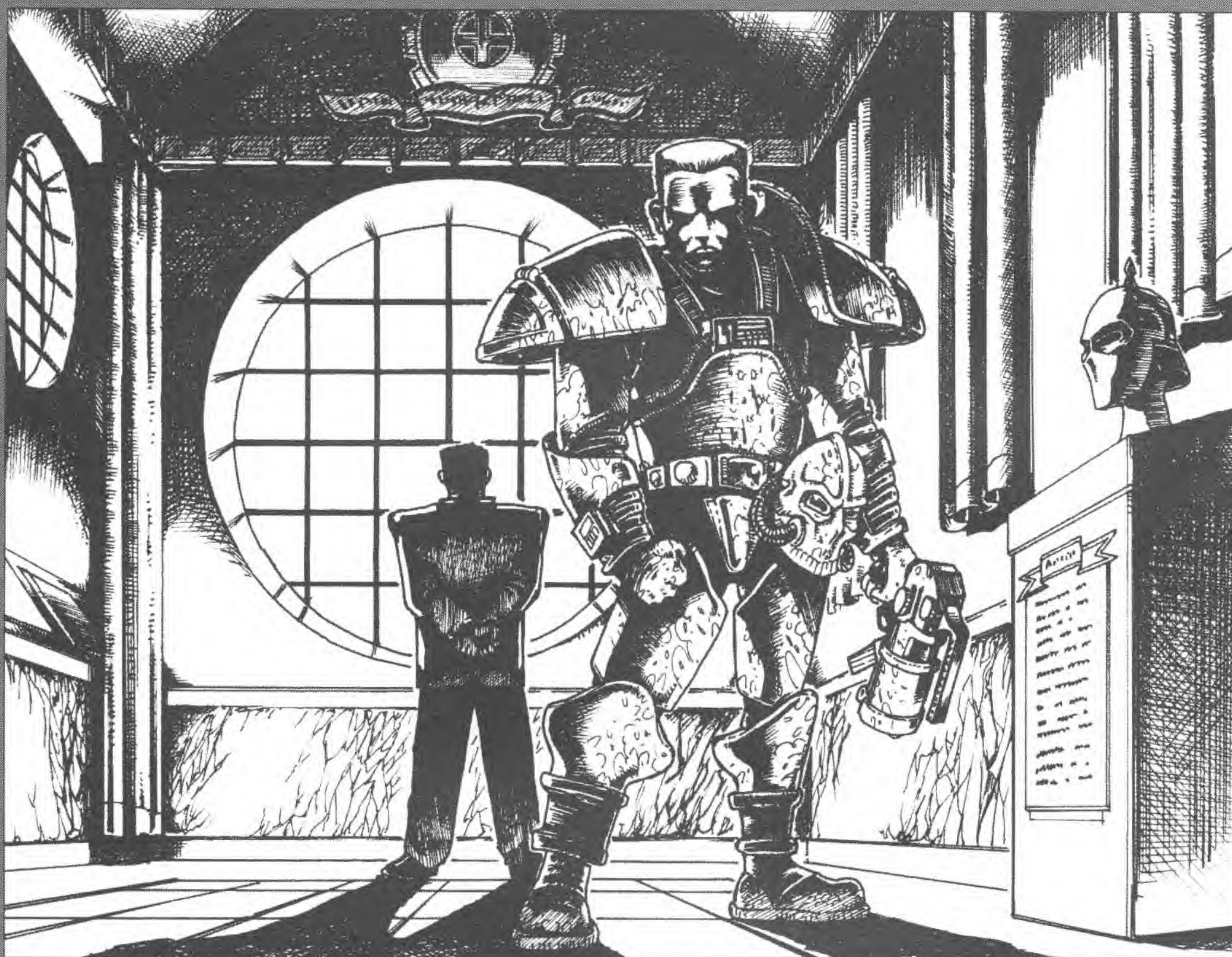
«Två av de trehundra tolv män som du skickade till Venus kom tillbaka,» svarade Steiner den mörka skepnaden vid det fläckiga glasfönstret. Rösten speglade hans utseende. «En överlevde.»

Lecomte höjde händerna i en avvärande gest där han blickade ut över staden. Med en av återhållen ilska ansträngd röst sade han:

«Jag förlorade en hel del prestige på den här operationen, det hoppas jag att du fattar, Steiner, och nå'n måste betala för det här misslyckandet, för att jag tappat ansiktet.»

Steiner hade inte genomskådat Lecomte förrän nu, när det var för sent. Hans hänsynslösa chef hade använt honom och hans män som ett barn sina leksaker. Det trixande lilla kräket hade offrat trehundra mäns liv för sin personliga vinnings skull. Lecomtes ljusskygga planer hade sopat bort alla Steiners vapenbröder och hade gjort honom själv delaktig i förräderiet. Steiner fattade sitt beslut, osäkrade sin automatpistol och vände sig ansikte mot ansikte med Lecomte.

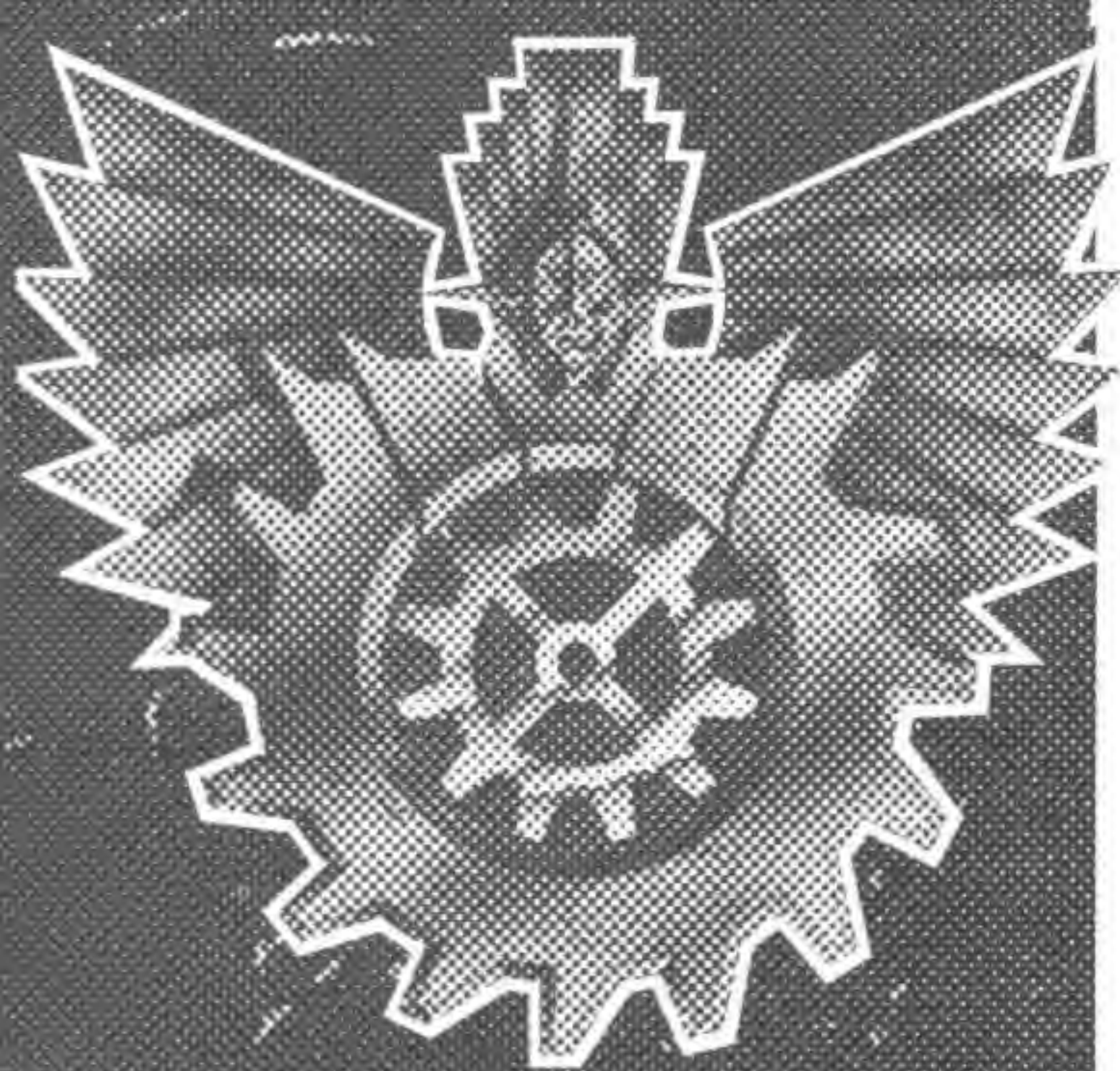
«Ja — nå'n ska få betala,» mumlade han bistert, tryckte av och vräkte i en kaskad av glassplitter Lecomtes skrikande kropp genom fönstret och ned mot gatan långt, långt under dem.



### VINCIANO BMP-35

BMP-35 är det stryktåliga pansarfordon som används mest av Bauhaus säkerhetsstyrkor. Dess huvudsakliga användningsområde är som understöd för kravallpolis. Passagerare och vapensystem är inneslutna av ett brand- och skottsäkert pansar, och tornen kan utrustas med antingen vattenkanon (standardutförande) eller en 30 mm automatkanon som kan avfira såväl kulor som granater.





## VENUSIANSKT NYBYGGARSVÄRD

Ämbetstecknet för kurfurstarna och deras närmaste män är dessa uråldriga bastardsvärd, som vart och ett har sin egen historia. Enligt legenden fördes de till Venus av de första nybyggarna, som använde dem i skogsbruket. För att påminna om dessa modiga pionjärer används de nu som de yppersta hederssymboler och utdelas endast till de som utmärkt sig alldeles speciellt.

V	L	STY	SKA (1H)	SKA (2H)	Pris
5,0	114	13	1T4	1T6	0

## EN OFRÄLSES MISSTAG

«Du vet mycket väl att han måste dö...» Stormästare Yvain visade inte minsta tecken på misskund när han uttalade dödsdomen.

«Men Stormästare, broder Anderson är ju bara...»

«Bara en ofrälse, ja! Och det gör det hela så mycket värre. Vi borde aldrig ha valt in honom i vår orden till att börja med. Hedersöverste eller inte, han är bara en simpel karriärist som alla de andra, en finansvalp. Han är inte en av oss, och kommer aldrig att bli det. Tänk bara på Jura.»

Påminnelsen om den katastrofala konferensen i Jura fick det fortfarande att krypa i general von Luck. «Ofrälsen», överste Anderson, hade fått i uppdrag att avsluta och underteckna en redan framförhandlad överenskommelse med Imperials militärattachéer, men hade kraschat precis allting totalt.

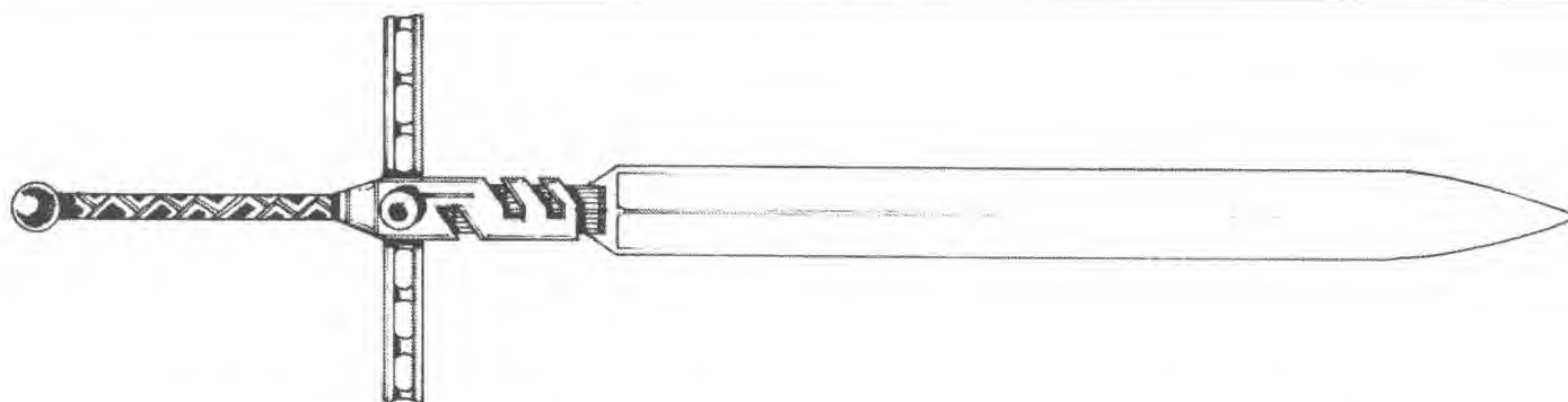
Anderson hade gått bärsärkagång när Imperialrepresentanterna vägrat godkänna tidsplanen för deras tillbakadragande från det värdelösa Jurakomplexet. Till sist hade Anderson gett sin livvakt uttrycklig order att arrestera motpartens förhandlare, och i den följande striden hade Imperials samtliga attachéer dödats. Imperial Blood Berets hämnd var fruktansvärd — tjugonio civila Bauhausers dödades och en hel skvadron dragoner tillfångatogs eller dödades. Dragonernas befälhavare — överste Anderson.

Allt detta hade kunnat förlätas om inte Anderson på helt eget bevåg och utan några som helst befogenheter hade slutit en ny överenskommelse med sina tillfångatagare. Överenskommelsen gick ut på att utväxla Anderson själv mot fyra Imperialofficerare i ordenssällskapets fångenskap. Motvilligt fann sig Stormästare Yvain Richthausen bunden av en officers hederskodex att infria sin underlydandes korkade löfte.

«Jag förstår din invändning, något sådant får aldrig hända igen.» Stormästare Yvain Richthausen fattade sin guldpläterade kulspetspenna och undertecknade dokumentet med ett rasande ljud.

«Sådär, general, nu har ni fria händer med herr Anderson. Jag skulle föreslå att ni använder någon av Imperials frilansare, t. ex. Johnstone eller major Thomas.»

«Ska ske, Stormästare Richthausen.»





# MISHIMA

Medan folkmängden växte sig större under Mishimadynastin minskade härskarnas kontroll över sina vasaller i samma takt som folkets missnöje ökade. Kraven på att Storfurst Mishima skulle abdikera blev allt mer högljudda, och kaos och revolt drabbade Mishima och höll korporationen tillbaka.

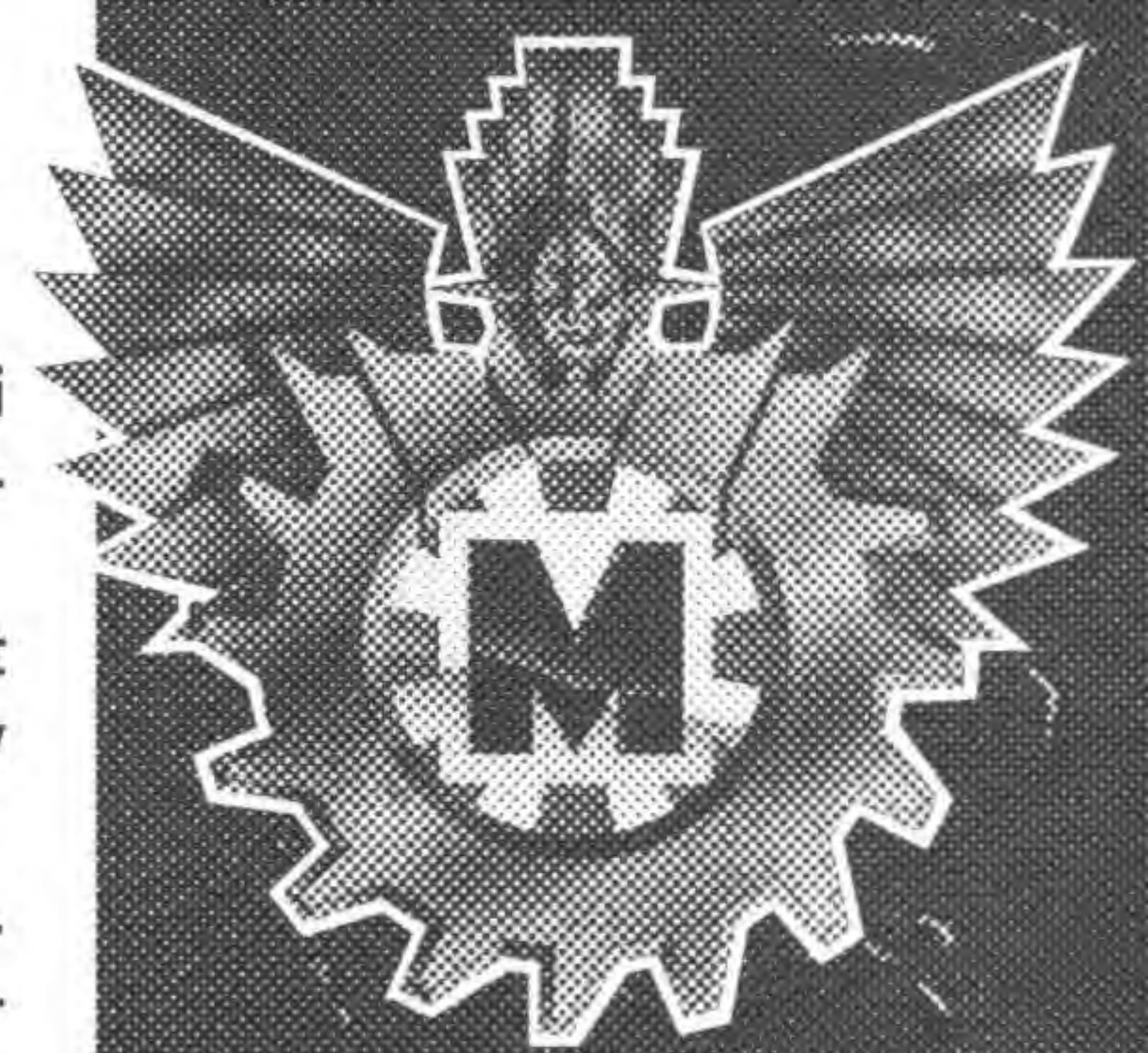
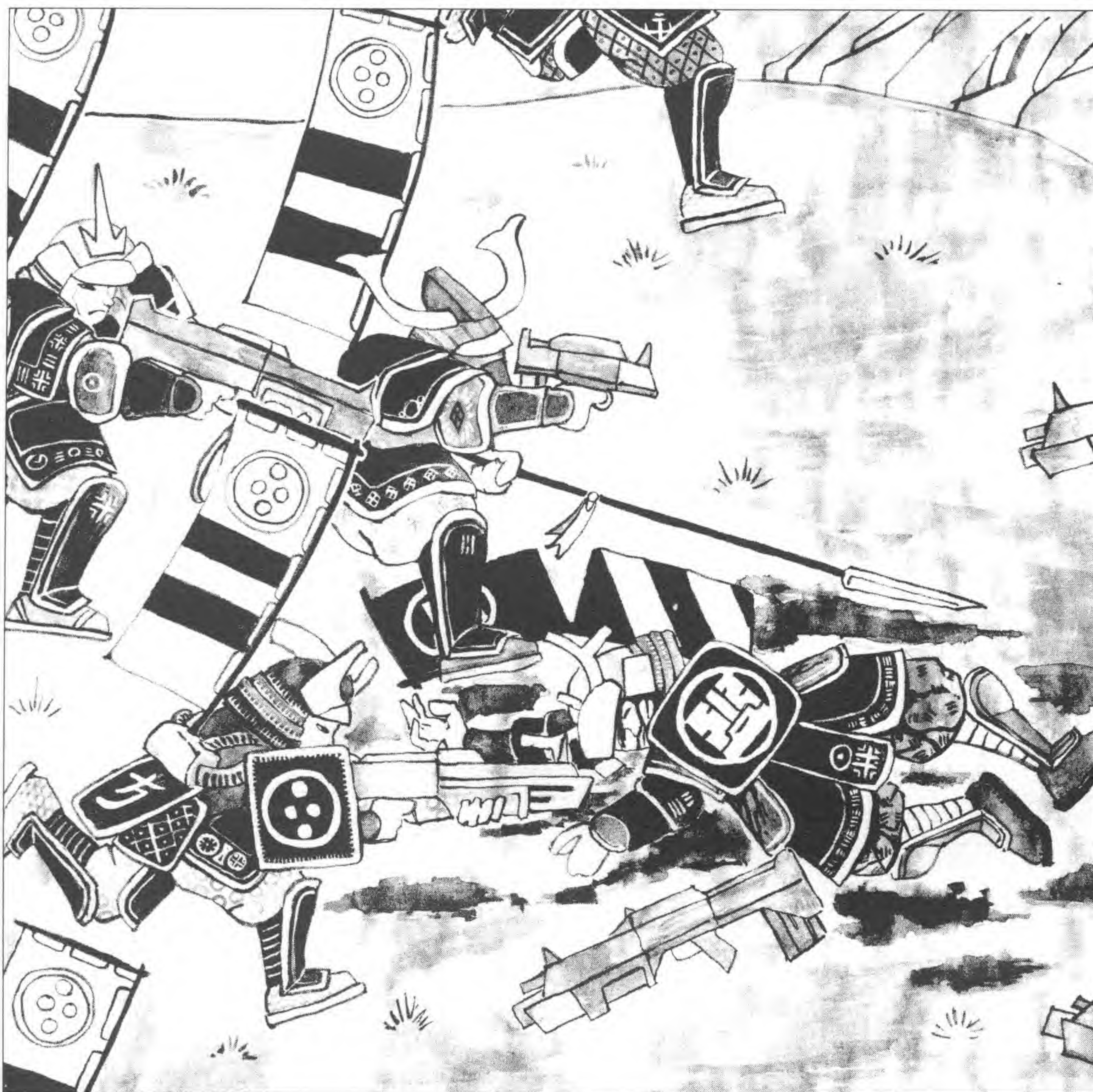
Och så hände det sig vid kardinal Randolphs upphöjelse att Storfurst Mishima proklamerade att Mishimadynastin och allt dess arbete, allt dess land och alla dess tillgångar inte längre skulle administreras av Storfurst Mishima, utan av hans tre arvfurstar och framtida Storfurstars arvingar.

Budet mottogs med stor glädje och korporationen var lönsam och lycklig under arvfurstarnas nya styre. Snart såg dock våra inkvisitorer i sin oändliga vishet hur Mörkret föll över Mishimakorporationen. Fejder mellan arvfurstarna kunde inte längre lösas i styrelserummen, utan resulterade i fientligheter som kom börsmäklare och många unga mäns mödrar att sörja.

Storfurst Mishima varnade för Ondskan i ett försök att få slut på konflikterna, men arvfurstarna hyste inte längre någon respekt för sin herre och fader. Istället satte de honom i exil på Luna och fortsatte sina futila gräl och fientligheter på den heliga planeten i kardinal Randolphs visioner, den välsignade planeten Mercurius.

Denna blodsfejd blev det tydligaste tecknet på att Mörkret i människan själv var ett långt större hot än det från dess Legioner — när söner höjde sina händer mot sina fäder och förkastade dem.

— Den Första Krönikan, Mörkrets ankomst och kardinalens kallelse Alexander Horatio



## STORFURST MISHIMA

Eldfursten, Lunas guvernör, Mishimas ambassadör, de Tusen Solarnas Kejsare och den Högste Fadern är alla titlar som enligt traditionen har ärvts av Storfurst Mishima.

Trots att hans formella makt är liten har han ett ganska stort inflytande över folket. Eftersom han är en mycket intelligent gammal man vänder sig kardinalen ofta till Storfurst Mishima för att få råd.

## ARVFURSTARNAS ARVFURST MOYA.

Jordfursten och Mercurius guvernör residerar i Longshore och styr större delen av Mishimas affärsimperium med fast hand. Han är berömd för sin



totala hänsynslöshet, och det ryktas att han är schizofren.

## ARVFURST MARU.

Vattenfursten och Venus guvernör är korporationens näst högste, och han balanserar skickligt mellan att öppet trotsa Moya och att blint lyda honom.

Allmänt ansedd som en bättre finans- och statsman än sin storebror.



Mishimakorporationen har sedan den grundades varit ett familjeföretag som administrerats och styrts av Mishimadynastin. Storfurst Mishima, vanligen familjens överhuvud, har fungerat som företagsstyrelsens ordförande.

Men till slut expanderade korporationen långt bortom vad en person kunde överblicka och styra med någon större effektivitet, och Storfurst Mishima tvingades dela sitt imperium i tre separata divisioner, var och en ledd av en prominent familjemedlem, en arvfurste.

Idag styr arvfurstarna, Storfurst Mishimas två söner och enda dotter, all Mishimas verksamhet på Merkurius, Venus och Mars. Arvfurst Moya, Merkurius guvernör, anses ha högst rang av de tre och fungerar inofficiellt som familjens överhuvud.

Det råder öppen rivalitet mellan de tre arvfurstarna, en rivalitet som manifesterar sig i övertag av aktiemajoriteter, lönnmord, brutna löften; snart sagt allt utom öppet krig. Eftersom arvfurstarnas respektive divisioner är nästan helt självförsörjande och geografiskt åtskilda, är detta dock inte särskilt tydligt utåt.

Naturligtvis handlar det största grälet om vem som ska bli näste Storfurst Mishima — posten i sig är visserligen inte särskilt åtråvärd, men det är den nye Storfurst Mishimas avkomma som utnämns till nya arvfurstar.

## STORFURST MISHIMA

Storfurst Mishima själv är idag bara en blek skugga av sina förfäder, satt i «exil» på Luna som han är, utan någon reell makt men fortfarande korporationens ansikte utåt. Formellt sett är han den ende Mishima-ambassadören, och det är han som förhandlar i Kartellen och dikterar korporationens riktlinjer, men i realiteten är det arvfurstarna och deras vasaller som fattar alla beslut.

Även om de andra korporationernas ambassadörer behandlar honom med vederbörlig respekt är förhandlingarna med Storfurst Mishima huvudsakligen ceremoniella och samtidigt med de «verkliga» förhandlingarna med arvfurstarna.

Så kommer det sig alltså att Storfurst Mishima, de Tusen Solarnas Kejsare, Eldfursten, den Högste Fadern, har blivit en bitter gamling, illa sedd av sina barn, okänd bland sitt folk, i hem-

lighet hånad av sina ädlingar som fruktlöst strävar efter att medla i konflikten mellan arvfurstarna. Hans enda vasaller är ett tiotusenhövdat hov och en livvakt på ettusen man, benämnd «Hatamoto». Dessa tjänare innehar de mest åtråvärda positionerna inom hela korporationen och de handplockas av Storfurst Mishima själv.

## AFFÄRSSTRATEGI

Det sägs att den en gång så stolta Mishimaorganisationens moraliska förfall återspeglas i dess affärspolicies. Andra menar att de styrande inom Mishima är ekonomiska genier; smarta, hänsynslösa och väl anpassade till de rådande omständigheterna.

Mishimas framväxt som affärsimperium har hur som helst varit enastående. De har på kort tid lyckats bli den största korporationen efter Capitol, och de producerar allt — ofta till en lägre kostnad och med en mer tilltalande design.





Framgångsreceptet är hänsynslösa affärsmetoder, «låga utvecklingskostnader» (plagieringar), det största budgeterade industrispionaget av alla korporationer och naturligtvis den nedärvda yrkesskicklighet och den järnvilja som är absolut nödvändig för att nå toppen.

Till följd av denna strategi kan Mishimas produktutvecklare kunnat koncentrera sig på att förbättra redan existerande modeller och produkter, vilket inneburit en stor fördel gentemot konkurrenterna.

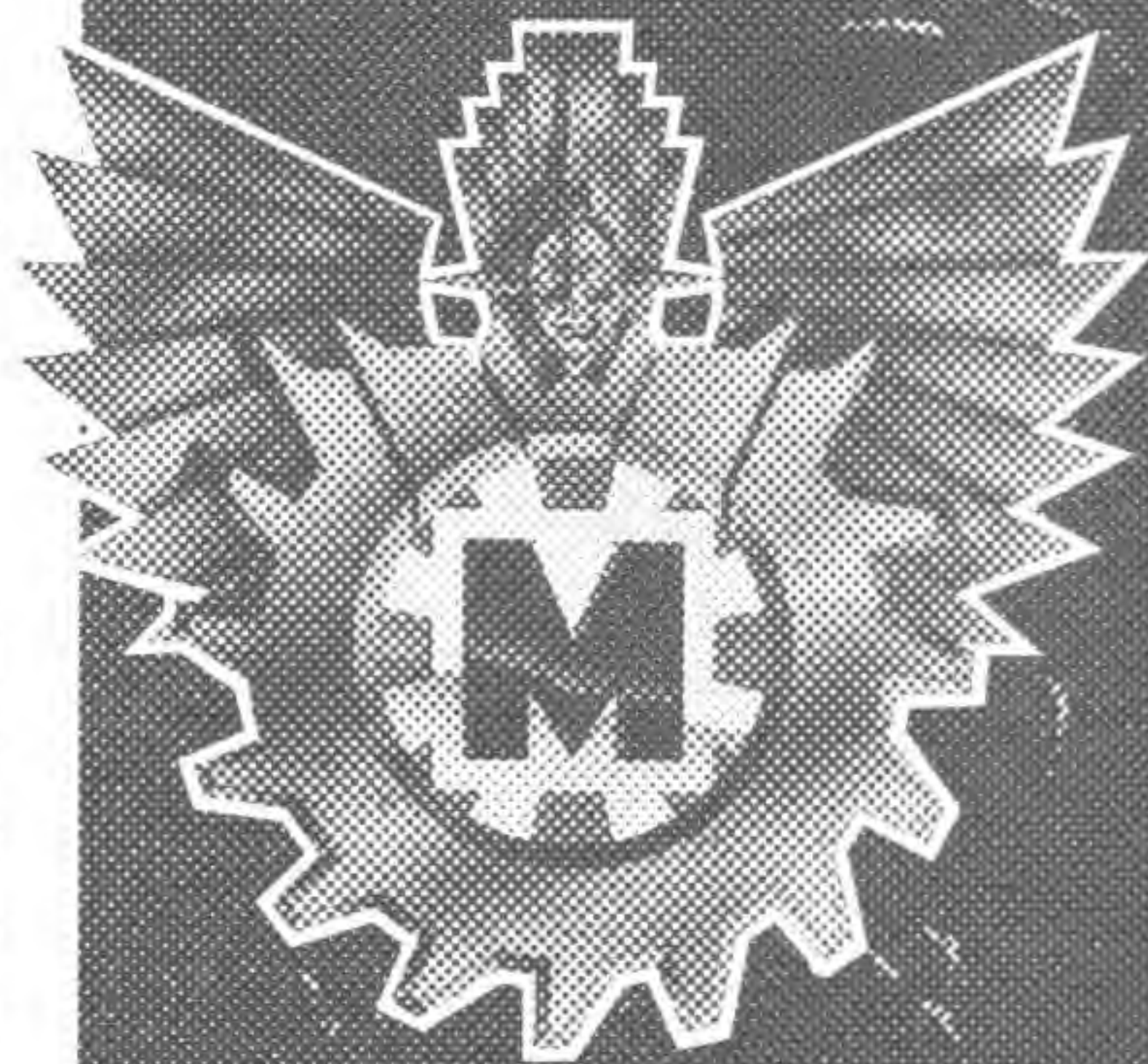
Genom att dessutom bokstavligen fylla butikshyllorna med sina produkter, kanske till och med en och samma produkt i många olika förpackningar, säkerställer de också att de får den största exponeringen.

Mishima är känt för att alltid hålla ingångna avtal, men korporationen är ännu mer känd för sin slughet i affärssuppgörelser. Mishimas affärsadvokater matchas på detta område endast av Cybertronics, och det är svårt att

sluta riktigt bra avtal med Mishimaföretagen (om de inte medvetet låter det ske av rent strategiska skäl).

## YRKESSKICKLIGHET OCH KONKURRENS

Det vapen som gjort Mishima till en kraft att räkna med är förmågan att producera stora kvantiteter högteknologiska produkter till låga priser, vilket ger köparen billigare alternativ till Capitols eller Bauhaus produkter. Mishimas varor har dock en nackdel: den design och teknologi som använts i tillverkningen har fått till resultat att det är dyrare att reparera än att tillverka produkterna, och de behöver repareras ofta. Detta har inte varit till någon nackdel på massmarknaden, men det har gett Mishima ett dåligt rykte inom försvarsindustrin — särskilt bland frilansande legosoldater som behöver kunna reparera sin utrustning själva under strid.



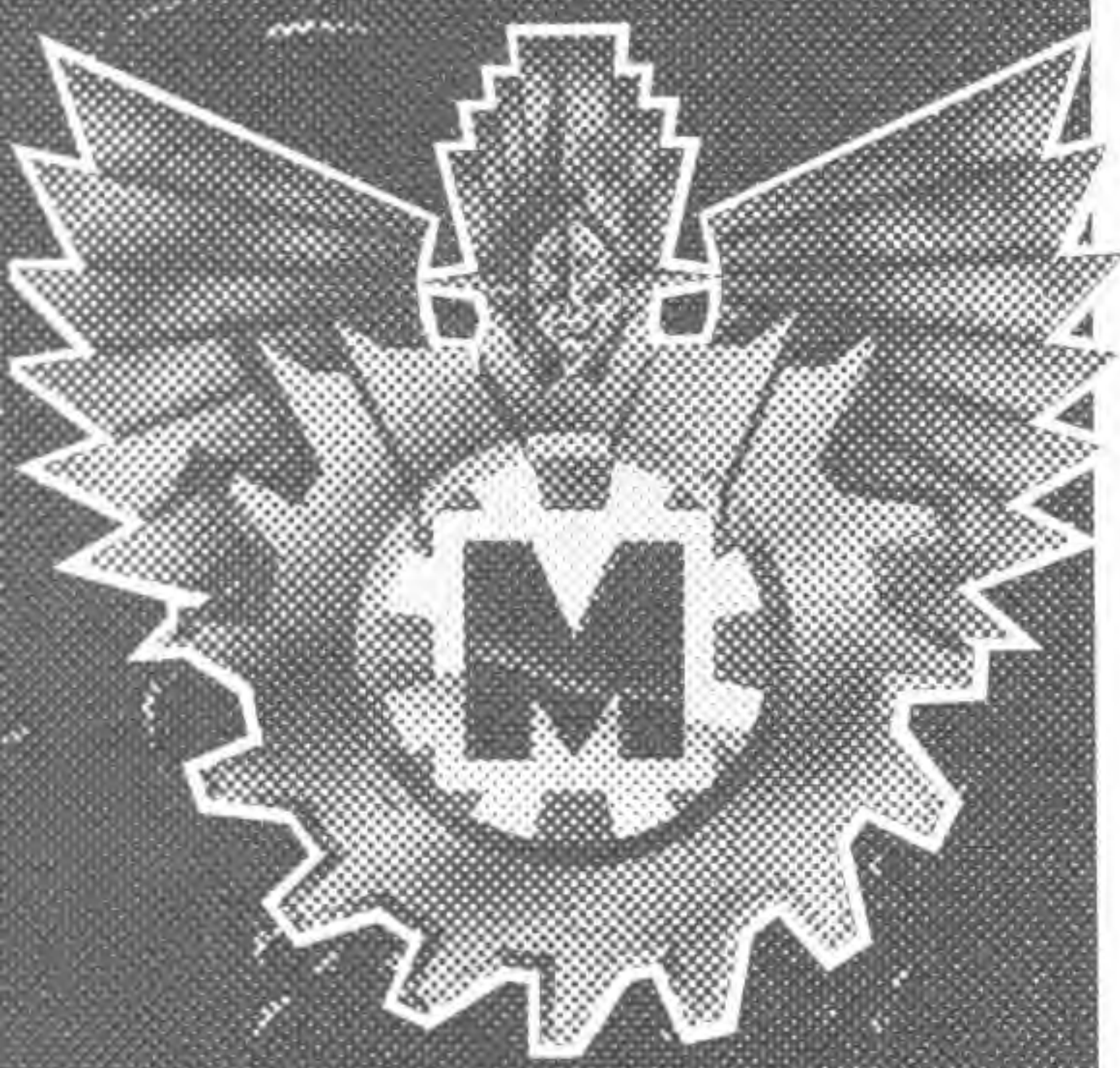
## WARHEADS

Det finns tre utföranden av warheads: attack-, spanings- och självmordsutföranden. Den förstnämnda är vanligtvis utrustad med bomber och automatkanoner, den andra med kameror och mikrofoner, och den tredje med en kraftig explosiv laddning.

Det är inte känt huruvida de är bemannade eller ej, men man antar att de innehåller någon form av intelligens. De kan variera en hel del i utseende, men de tidiga prototyper man hittills sett ser ut som variationer på flygande cigarrer.







### STRIDSKYRASS

En typisk stridskyrass består av en bröstplåt och benskenor som skyddar kyrassiärens framsida. Beväpningen består av olika sorters tunga vapen som eldkastare, granatgevär eller automatkanoner. För att göra normal förflyttning möjlig har stridspansarets leder förbättrats med hydraulik — den stora behållaren på kyrassiärens rygg innehåller lättantändlig hydraulolja och är en stor källa till sorg bland kyrassiärer.

### LONGSHORE

Jättestaden sträcker sig runt en jättelik bassäng som också tjänar som hamn för de havs- och flodgående fartyg som står för större delen av Mercurius transporter. Bassängen klyvs i två halvor av en etthundra meter bred landningsbana som sträcker sig cirka två kilometer ut i det stillastående och kristallklara vattnet.

Denna «pirs» ände består av två enorma statyer föreställande arvfurst Moya och hans maka.

### FUKIDO

«Den fria bosättningen Fukido» var ursprungligen ett försök från Mishimas sida att locka frilansande korporationer till Mercurius, men hela området övertogs plötsligt — i princip över en natt — av Imperial. Trots Mishimas advokaters frenetiska försök att riva upp köpekontrakten stod Imperial på sig, mycket tack vare Brödraskapets stöd, och på några veckor hade Fukido förvandlats till en tungt befäst och





## MISHIMANNEN

En Mishima-anställd, en Mishiman, gör i alla lägen det yttersta för sin arbetsgivare — inte nödvändigtvis megakorpen Mishima, utan arvfursten och hans vasaller. Flertalet skulle till och med offra sina liv om det skulle behövas. Det finns många förklaringar till detta:

**FAMILJEN.** Det är i stor utsträckningen familjen som håller samman Mishimasamhället. Man får aldrig någon sin vanära sin familjs namn, och man förutsätts följa familjens utstakade bana samtidigt som man förhoppningsvis bättrar på dess anseende och rykte.

**TRADITION.** «Det har alltid varit såhär, och det kommer alltid att förbli så. Det har alltid fungerat, och de som

har trott något annat har snabbt fått ångra det.»

**LOJALITET.** Mishima-anställda föds in i organisationen och tas om hand av den från sin första levnadsdag — gratis. Det är också från och med den dagen de lär sig att de har organisationen att tacka för allt, att det man fått bara är till låns och att organisationen har rätt att kräva tillbaka lånet — när som helst.

**ÄRA.** Korporationen minns dem som offrat sig. En soldats lön är exempelvis låg, medan en veterans pension är desto mer generös. Minneshögtider hålls varje dag för de som dött i korporationens tjänst, och det är de som äras högst.

## MILITÄREN

Som i alla megakorporationer är Mishimas armé en elit som i stor utsträckning lever under egna lagar och förordningar. Den har inte en lika prominent position som dess motsvarigheter inom Bauhaus eller Imperial, eftersom «vänliga metoder», icke-våld, föredras när det gäller att besegra någon. Krig är egentligen alldeles för dyrt, riskfyllt och oförutsägbart.

De militära befälhavarna och företagsledarna är formellt desamma, men det är de militära rådgivarna, ADMINISTRATÖRERNA, som i verkligheten besitter den militära makten.

### ORGANISATION

Mishimas militära organisation består av tre arméer som alla har skilda syften och uppbyggnad.

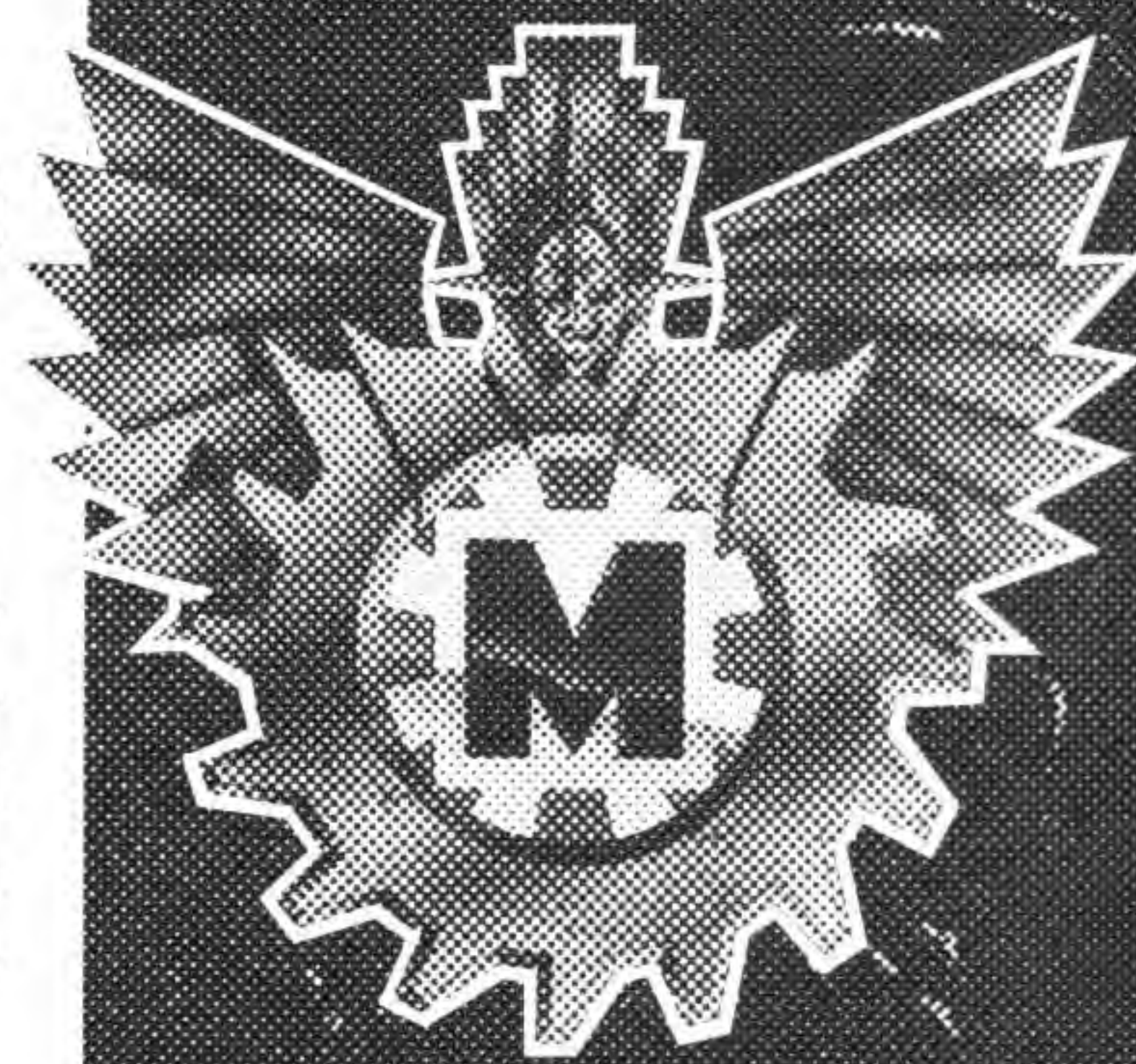
Det är endast på Merkurius som armén har en framstående position; Venus- och Marsarméerna har främst defensiva funktioner. Detta är en stor lättnad för furst Marus och furstinna Marikos finanser — krig är extremt kostsamma — och gör att de kan mäta sig ekonomiskt med arvfurst Moya trots sina begränsade budgetar.

Merkurius militära förband består till större delen av lätt beväpnade och bepansrade infanterienheter. Den lätta utrustningen är nödvändig med tanke på Merkurius oländiga underjordiska terräng där soldaterna kan tvingas krypa igenom trånga sprickor eller ta sig fram i översvämmade tunnlar.

### STRATEGI OCH TAKTIK

Mishimas motto, «Förstör eller försvara», beskriver korporationens strategi ytterst väl: kan de inte genast slå ut fienden biter de sig fast på platsen till dess förstärkning hunnit anlända eller de själva dött till sista man. Det finns ingen större ära än att dö i korporationens tjänst. Ett annat motto är «Vik aldrig en tum» — ingen vill bli ihågkommen som den som kapitulerade till fienden.

Detta gör naturligtvis Mishimaenheterna till fruktade fiender, eftersom man aldrig kan vara säker på att ett anfall mot dem ska lyckas. Med tanke på att de kan lita på att få stora förstärkningar snabbt är det naturligtvis viktigt att slå ut dem snabbt, vilket är lättare sagt än gjort när de alltid kämpar till sista man. «HJÄLPEN ÄR ALDRIG LÅNGT BORTA»



snabbt växande bas för Imperial och de frilansande korporationer som visade intresse. Imperial uppförde solsystemets näst största katedral som ett tecken på sin tacksamhet gentemot Brödraskapet, och detta tros ha hjälpt till att hålla Mörkret borta från planeten.

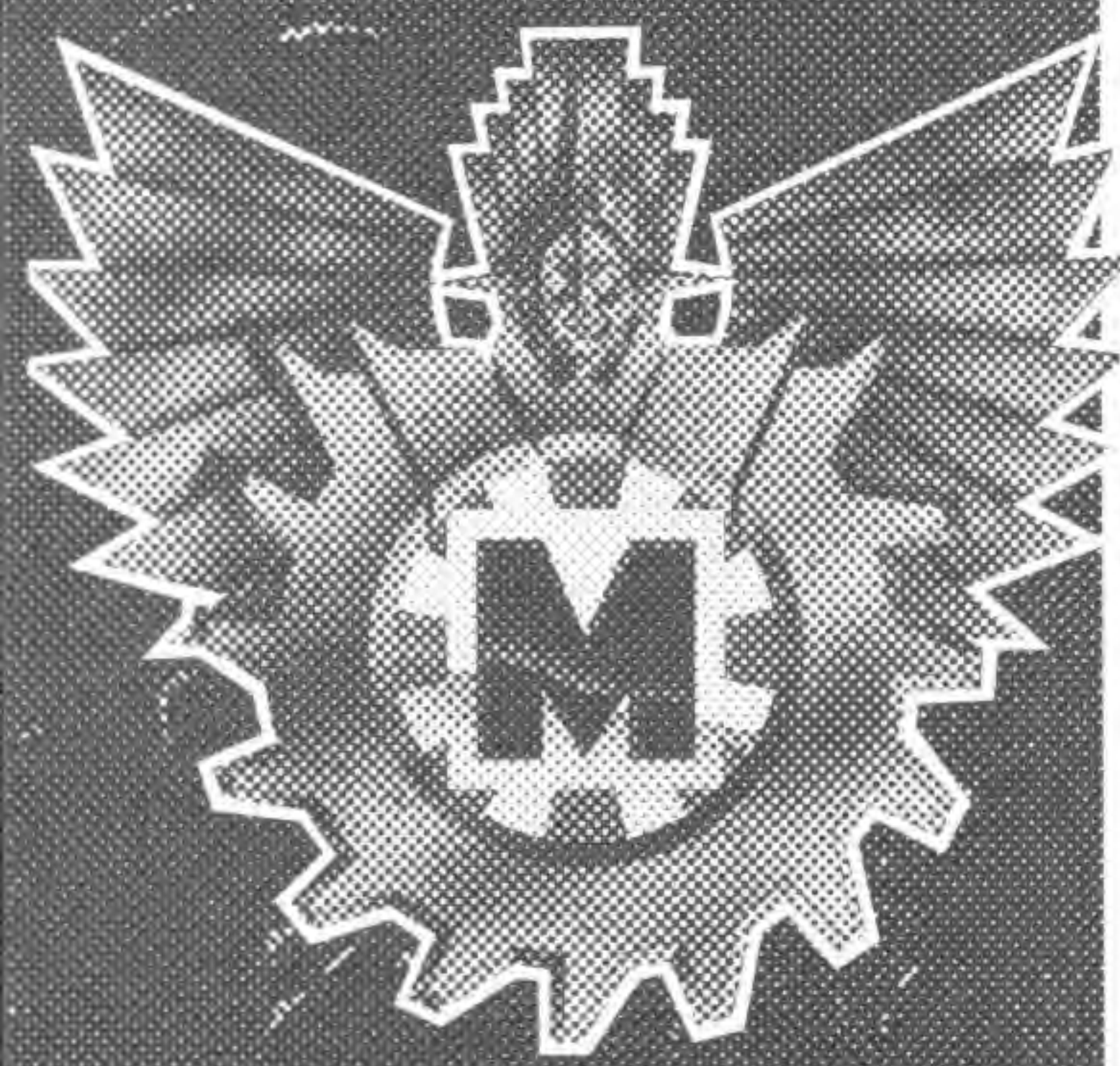
Kontraktperioden löper dock endast på ett-hundra år, och det är helt otänkbart att Mishima skulle begå samma misstag en gång till.

### GULD-DUBLONERNA

Mishima har officiellt en egen valuta, gulddubloner, men de används sällan också inom Mishimakorporationen. Ingen godtar att få sin lön utbetald i dubloner, och de övriga korporationerna vågar inte ens befatta sig med dem. Dublonerna kan endast växlas till andra valutor i särskilda växlingskontor — den officiella växlingskursen gentemot kardinalsmarkerna är ett till ett, men man har tur om man får en kardinalsmarker för tre dubloner.







## MISHIMAS POLISVÄSENDE

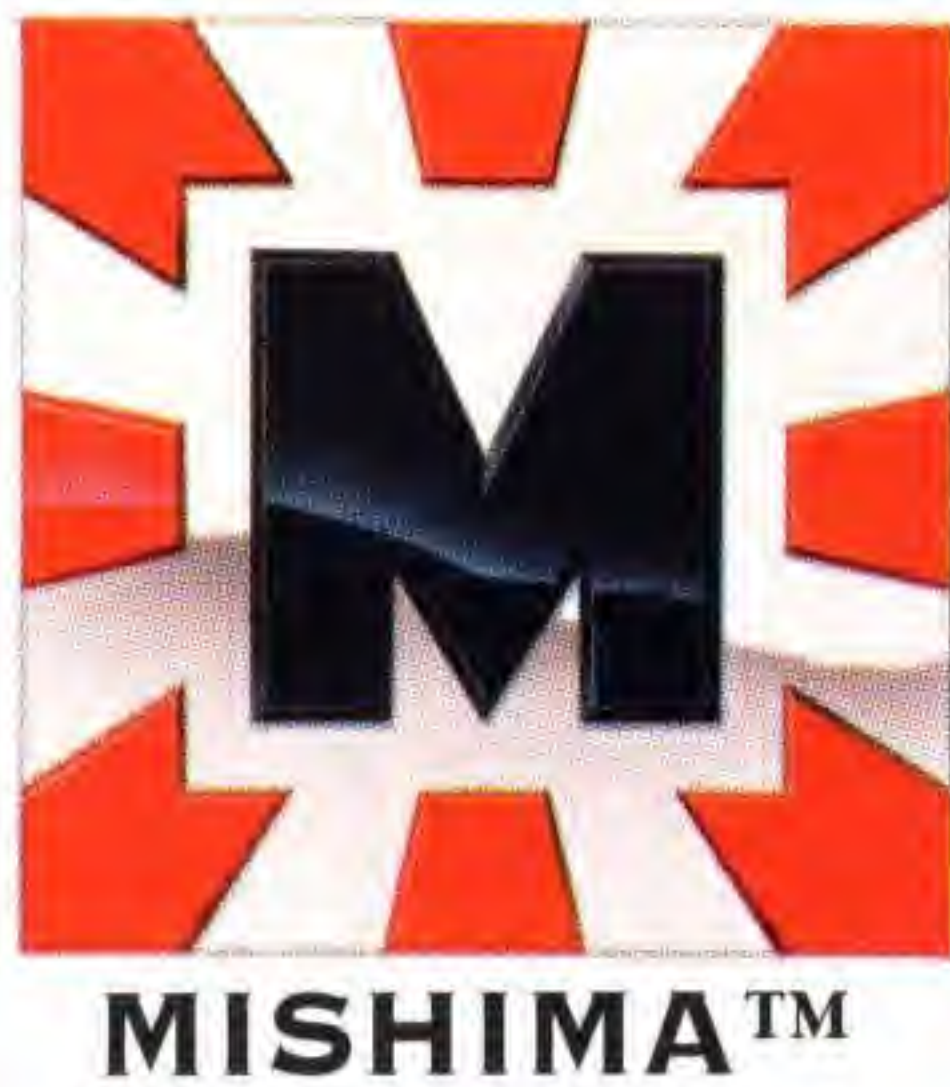
Mishima praktiserar fri företagsamhet på den polisiära sidan, vilket innebär att ordningen upprätthålls av ett otal småfirmor och företag med upp till ettusen poliser var. Systemet har både för- och nackdelar.

Till att börja med nödvändiggörs systemet nästan av att korporationen i sig är splittrad i tre delar: det vore omöjligt att ha en enda polismakt inom de tre arvfurstarnas separata domäner. Dessutom har Mishima alltid fruktat att en stark polismakt skulle gå i opposition mot företagsledningen.

De största problemen ligger i koordineringen, samarbetet och korruptionen. Trots att befälsstrukturer och rutiner är homogena är skillnaderna stora vad gäller utrustning och mentalitet. Korruption är en mycket utbredd företeelse, och det är inte ovanligt att högre polisbefäl







## HATAMOTO

Hatamoto är en av de sista kvarvarande tecknen på Storfurstens makt och ställning, en traditionsrik hedersvakt som har motstått tidens tand, trots konflikter och moraliskt förfall. De är de bästa elit-soldaterna Mishima har, handplockade av Storfursten personligen och tilldelade rättigheter till och med utöver de arvfurstarnas.

Den ceremoniella rustningen som bärs av palatsvakterna har en kombination av mörkblått — Storfurstens färg — och ljusrött, och de mest utmärkande detaljerna är pannbandet med Mishimas logotype — det uppstigande M:et — designen på arm- och ben-skydd och «kilten».

Axelskydden på den ceremoniella rustningen är av den typiska Mishima-designen, liksom de två runda bröstplåtarna. På vänstra axeln är Mishima-logon, som här visar att det rör sig om en medlem av Hatamoto (vanliga soldater bär här emblemet för sitt eget förband — bara ett enkelt «M» betyder alltså egentligen att soldaten inte tillhör något förband alls). På höger axel bärs en symbol som visar vilken funktion vakten har, exempelvis befälhavare, tekniker, ceremonimästare, etc.



## HATAMOTO-STRIDSRUSTNING

Här syns den tunga stridsrustning som bärs i regelrätta fältslag, något som Hatamoto emellertid sällan är inblandad i. Det enda som skiljer denna rustning från standardrustningen är färgen — mörkblått får endast bäras av Storfursten och Hatamoto. Så bortsett från färgen och Storfurstens mon på vänster axel skulle det här kunna vara vilken samuraj som helst.

Lägg märke till de två svärderna — Hatamoto-sabeln (det korta) och Hatamoto-katanan (det långa), med bärnstenar i fästet för att visa att de tillhör en samuraj — som sitter instuckna i bältet. Eldhandvapnet är en mycket ovanligt vapen, ett traditionellt samuraj-vapen som funnits längre än någon nu levande kan minnas. Det är en lätt höghastighets-kulspruta med instabil kulbana, vilket orsakar mycket svåra skador om den tränger igenom rustningen.









## SAMURAJEN

Mishimaorganisationens bästa krigare befordras till arvfurstarnas och deras vasallers personliga SAMURAJER. I andra korporationer skulle dessa samurajer kallas elitstyrkor, och deras uppgifter är desamma som en specialstyrkas.

En militärbefälhavares enda specialstyrka är i realiteten hans personliga samurajtrupp, eventuellt förstärkt med några kyrassiärer. Arvfurstarna har fem-, sexhundra samurajer, var och en värderad som tio normala soldater. En «vanlig» general kan ha två eller trehundra samurajer underställda sig.

## UTRUSTNING

Som framgår ovan medför Mishimas affärsfilosofi vissa nackdel för korporationens infanterister, men det finns gott om reservdelar och många tekniker, så det är inget större problem.

## LONGSHORE OCH MERKURIUS

Närmast solen ligger Merkurius, en liten och extremt het planet, som fortfarande är något av en guldgruva för megakorporationerna. Det är också den mest spännande och utmanande av de nya världarna.

Planeten har varit «Mishima-område» ända sedan erövrandet av rymden inleddes, och fastän den är extremt ogästvänlig har Mishimas ingenjörer lyckats skapa ganska acceptabla levnadsbetingelser, särskilt i de vidsträckta underjordiska grottsystemen och de gigantiska kratrarna.

Planetens yta är het, fuktig och steril, och endast ett fåtal gruvkomplex, vaktposter och automatiserade övervakningsstationer har förlagts hit. Det är den ljusa och inbjudande UNDERVÄRLDEN, det enorma nätverket av tunnlar, grottor, sprickbildningar och gigantiska salar och grottor, som gör Merkurius till en blomstrande och lönsam affär.

## LONGSHORE

Longshore, «Mishimas huvudstad», arvfurst Moyas residensstad och säte för dennes administration och huvuddelen av korporationens kader av byråkrater, ligger i en sådan krater. Stadens högsta byggnader når med knapp nöd upp ur kratern till «marknivå».

Longshore är ett myller av kulturer och byggnader. «Den sömnlösa staden» tjänar som hamn för nästan all slags handel och innehåller alla Mishima-imperiets viktiga officiella byggnader, handelscentra, militärakademier, börshus, universitet, etc. Också Imperial har en stor del av sin viktigare administration i Longshore och dess närliggande tvillingstad, Fukido, som står helt under Imperials kontroll.

Mishima har utvecklat två unika vapensystem som lämpar sig särskilt väl för Merkurius underjordiska värld — Warheads och Stridskyrasser.

**WARHEADS.** WARHEADS är semi-intelligenta, självförsörjande och –opererande vapenplattformar som används för sådant som anses vara självmordsuppdrag — väldigt avancerade robotar med sofistikerade självförestörelsemekanismer som är extremt stryktåliga och utrustade med mängder av vapen, men de är också väldigt dyra och sällsynta.

**STRIDSKYRASSERNA.** Dessa imponerande mekaniska rustningar ger KYRASSIÄRERNA ett gott skydd och tyngre beväpning samtidigt som de förbättrar deras rörelseförmåga — kort sagt hydrauliskt förbättrade rustningar med inbyggda tyngre vapen. Dessa används av elitförband och stormregementen.

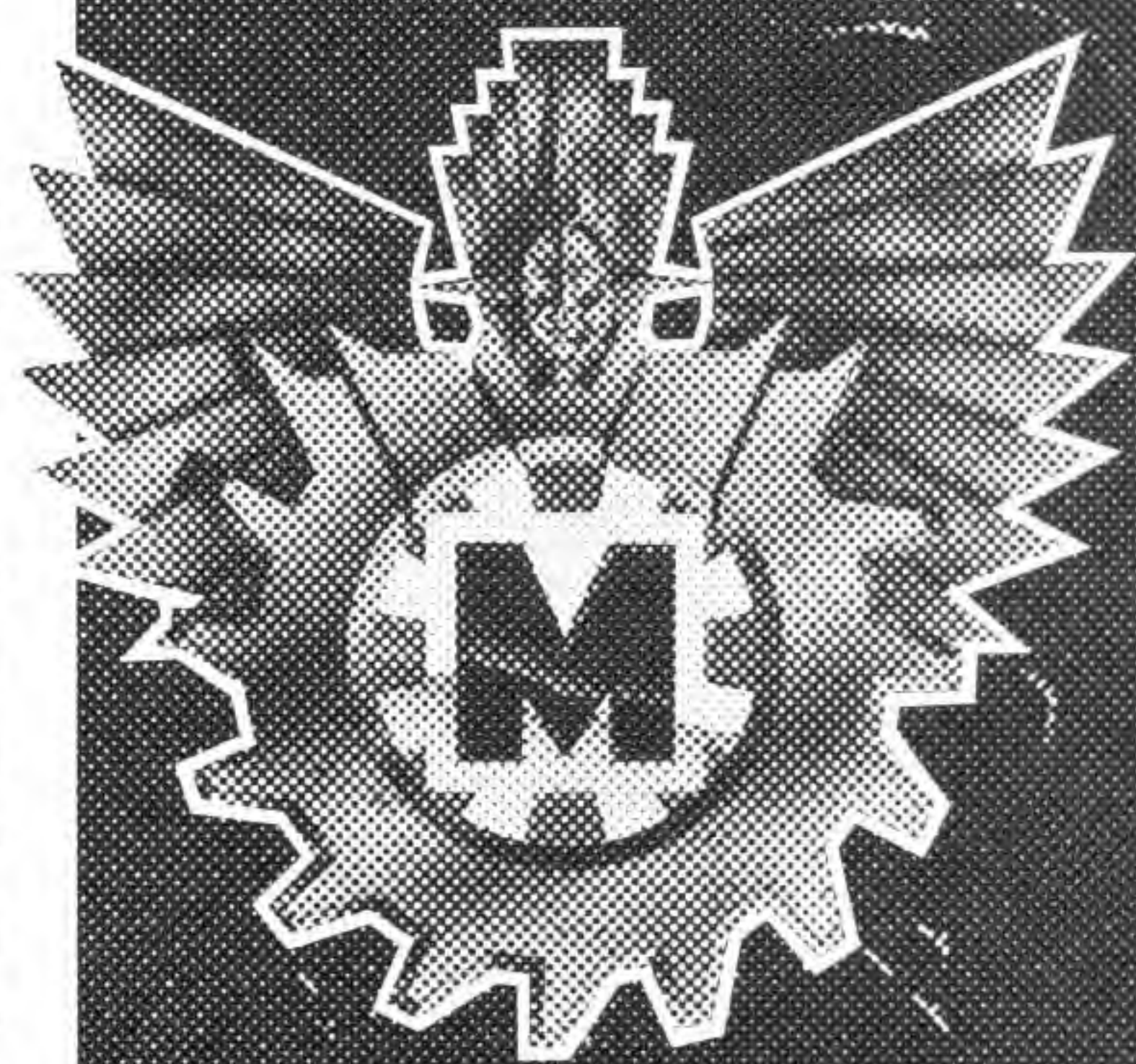
## STRIDSZONERNA

Merkurius är i stor utsträckning jungfrulig mark både för den Mörka Legionen och de andra megakorporationerna — det tydligaste tecknet på det senare är de ständiga sammanstötningarna mellan Imperialbosättare och Mishimatrupper. Arvfurst Moya gör ingen hemlighet av att han anser Merkurius vara hans territorium, och han gör också allt för att förrinta alla inkräktare — med ett lysande undantag i Fukido, där en bräcklig fred åter har kommit till stånd tack vare Brödraskapet.

Det finns inga tydliga frontlinjer på Merkurius, men arvfurst Moyas styrkor finns utspridda över hela Undervärlden i poster och bestående av en till fem skvadroner om trettio krigare. Dessa poster är aldrig på större avstånd än femtio kilometer från varandra — detta för att säkerställa att «förstör eller försvara» –doktrinen fungerar. Dessutom har strategiska reserver på två till fem regementen om fem skvadroner förlagts med jämna mellanrum.

Flertalet väpnade konflikter består av skärmytslingar mellan dessa defensiva enheter och bosättare med understöd av någon annan korporation. Dessa skärmytslingar varar sällan mer än några månader, och resulterar nästan alltid i en fredlig lösning — bosättarna tillåts stanna förutsatt att de betala tribut till arvfurst Moya — eller totalt utplånande av kolonin.

För närvarande pågår cirka femtio sådana konflikter, varav vilka endast ett fåtal inbegriper mer än några hundra soldater.



blundar för drog- och beskyddarverksamhet inom sina distrikt. Detta har lett till att arvfurst Moya och större företag inom Mishimagruppen har skaffat sig egna polisstyrkor även de, vilket ytterligare bidrar till antalet poliser.

## MISHIMA-RESIDENSET

Storfurst Mishimas residens är en av de äldsta byggnaderna i Luna där det ligger i stadens centrum inte långt från kardinal Nathaniels katedral. Det är ganska litet jämfört med de andra korporationernas högkvarter, men å andra sidan är det inte heller Mishimas egentliga högkvarter.

I residenset finns Storfurst Mishimas privata våning, hela hans hov, inkvartering för Hatamoto och några kontor för hans sändebuds räkning. Byggnaden är helt stängd för den som inte tillhör Mishimas inre cirkel.

## KANONBÅTSDIPLOMATIN

Den tredje Storfurst Mishima i ordningen, Taro, myntade talesättet «DET SOM INTE KAN UPPNÅS MED VÅLD ÄR INTE VÄRT ATT SLÄSS FÖR», vilket kan sägas spegla Mishimas relationer till sina konkurrenter ganska väl. När en Mishima-affärsman har bestämt sig för att uppnå någonting är inga medel otillåtna.

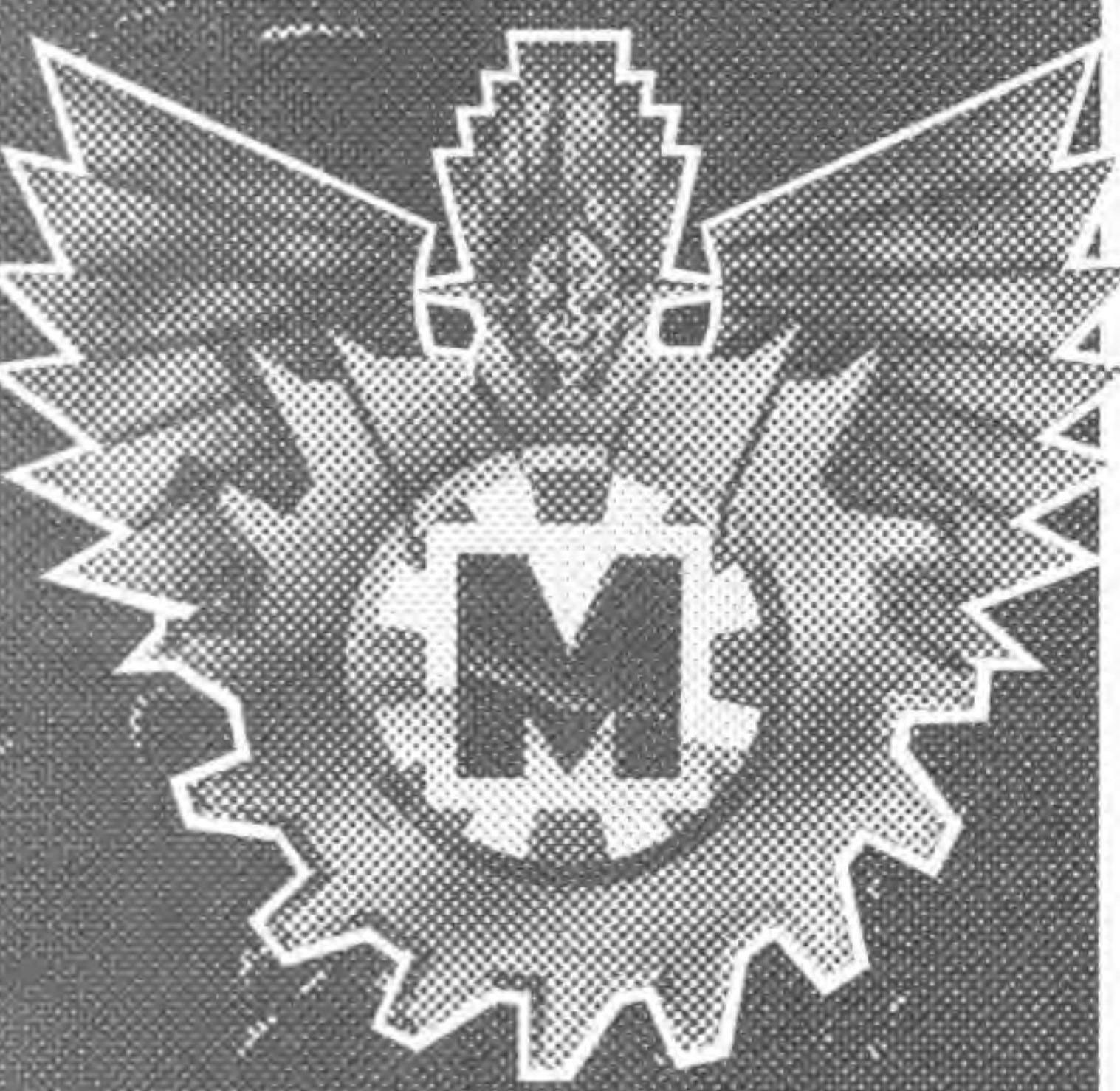
## KARTELLEN

Mishimas representant i Kartellens Högsta råd är ingen

mindre än Storfurst Mishima själv, vilket på papperet borde innebära en stark position.

Faktum är dock att inte ens de övriga korporationernas representanter hyser någon respekt för Storfurst Mishima, eftersom denne är en marionett utan någon reell makt. Vill någon korporation förhandla med Mishima eller lägga in en verkkningsfull protest vänder man sig därför till arvfurst Moya.





**SKALPERAR-SVÄRD**

Dessa eneggade svärd är kopior av de instrument som kirurger använder för att skrapa rent ben. De används vanligtvis enhandat tillsammans med en pistol. De är vanliga både bland gatugängen och vissa polisstyrkor, främst på grund av deras skräckinjagande utseende.

V	L	STY	Skada (1H)	Skada (2H)	Pris
3.4	119	12	1T4	1T6	9,700

**BRÖDRASKAPET**

Mishimas relation till Brödraskapet kan minst sagt kallas spänd. Mishima har gett Brödraskapet full insyn i sin organisation, och man kan se observatörer från Brödraskapet på samtliga företagsnivåer.

Detta innebär dock inte att de har någon insyn i vad Mishima är. Korporationens stolta tjänstemän kan när som helst kasta ut observatörerna, hålla dem fängslade eller till och med avrätta dem. Vederbörliga ursäkter framförs i sådana fall till Brödraskapet, men Mishimas hemligheter är säkrade. Detta är ytterst frustrerande för kardinalen och Brödraskapet, som inte har någon aning om hur de ska bemöta detta problem. Tills vidare råder en bräcklig fred mellan Mishima och Brödraskapet.

Hittills har Mishimannen i gemen känt större lojalitet gentemot korporationen och sin «herre», sin närmaste chef, än mot Brödraskapet. Men vinden håller på att vända och inkvisitorerna får större och större inflytande över gemene man, mestadels beroende på det växande hotet från Mörkret.

Detta ses dock inte av blida ögon från aristokratins sida, men så länge de övriga korporationerna står fast på Brödraskapets sida, och så länge de står i rådande position, är de maktlösa. Longshore är likafullt en av de få platser där en inkvisitor kan bli trotsad, och toppskiktet inom Mishimas adel är de enda som öppet kan trotsa dem utan att behöva frukta något.

**DEN MÖRKA LEGIONEN**

Mishima har hittills förskonats från den Mörka Legionens fruktansvärda attacker, på gott och ont. Det största hotet har kommit från de egna leden, från kättare och Budbärare, och den Mörka symmetrin har av och till utsått split och illvilja bland befolkningen.

Vid de fåtaliga tillfällen då Mishimatrupper har drabbat samman med legionärer, nekromutanter eller nefariter, har de lidit svåra nederlag och tvingades vid några tillfällen till och med begära hjälp från Capitol.





## OVÄNTADE PROBLEM

Bakin såg ängsligt mot den stora stolen framför honom. Stolsryggen stod vänd mot honom, och rökmolnen som steg upp ur den var det enda som tydde på att någon satt i den.

«Nå, låt höra er rapport, administratör.»

Rösten var mjuk och len, men Bakin hade stått i rummet när samma röst dömd tiotals människor till döden. Han svalde hårt, kastade en blick i sina papper och försökte fatta mod att fortsätta.

«Jo... vi diskuterade saken med delegationen från Imperial, men våra meningsskiljaktigheter var för stora för att detta ska kunna lösas via de vanliga kanalerna. De vägrade blankt att avsluta operationen och dra tillbaka sina bosättare.»

Återigen hördes den mjuka rösten från rökmolnen bakom stolsryggen.

«Lyckades inte ens vår truppnärvaro få dem att flytta sig?»

Bakin for med en hand över pannan och torkade bort svetten som brutit fram.

«Tja, jo... jag erbjöd dem möjligheten av en sammanslagning eller ett byte av aktieposter. Jag tänkte att om vi kunde lösa det här på en ekonomisk...»

Stolen snurrade runt och visade sig innehålla en äldre man i en kostym som skvallrade om hans status som högre tjänsteman inom Mishimakorporationen. Mannens ansikte var mörkt och kallt, och lystes endast upp av cigarrens glöd.

«Du är för vek, Bakin. Jag sa ju åt dig att göra av med de där Imperialsvinen, inte att göra affärer med dem! Det här är ett ärende högt upp i korporationen, så du ska inte ge efter en tum. In med soldaterna och ut med de där bosättarna.»

Bakin såg plötsligen en chans att komma ut ur rummet, vilket för tillfället var allt han önskade sig av livet.

«Våra styrkor har redan gått in i området, herre. Hittills har vi räknat till femtiotre döda civila, men jag hoppas att siffran ska stiga ytterligare när vi kommit längre in i bosättningen. Merparten av maskinparken på platsen har förstörts, och vi räknar med en avsevärd ekonomisk förlust för Imperial. Credential Minings aktier har redan fallit, och de kommer att ha gått helt i botten innan kvällen.»

Så långt hade operationen verkat vara en bland många, men efter den första stridskontakten hade andra nyheter, störande nyheter, börjat komma in. Och det var Bakins uppgift att vidarebefordra dem.

«Dessvärre är våra egna förluster kännbara — femton soldater och två kyrassiärer dödades under stridens inledande fas, och flera grupper har försvunnit medan de säkrat gruvområdet. En officiell protest från Imperial väntas komma in till Kartellen inom en timme. Brödraskapet har också börjat intressera sig för operationen.»

Stolen snurrade åter runt och Bakin stirrade än en gång mot dess rygg.

«Jag vill inte att Brödraskapet ska lägga sig i det här. Gör det det kan vi förlora koncessionen — och det vill vi väl inte ska hända, eller hur, Bakin? Du måste avsluta det här nu, så snart som möjligt. Jag tolererar inga som helst misstag den här gången. Verkställ.»

## DEN SISTA STRIDEN

Misko svängde stridspansarets arm och det stora svärdet ven genom luften och darrade till när det plöjde ned styggelsen framför krigaren. Helvetesvarelse vrålade av smärta när dess bröstorg slets upp, men tjutet övergick snart i ett sista bubblande rosslande. Misko lyfte sin fallne fiende och lät höra ett triumfatoriskt skri innan han slängde den slappa kroppen på likhögen vid sina fötter. Den Mörka Legionen hade fått betala dyrt för sin attack mot bron, och nu var marken överströdd med deras förvridna kroppar.

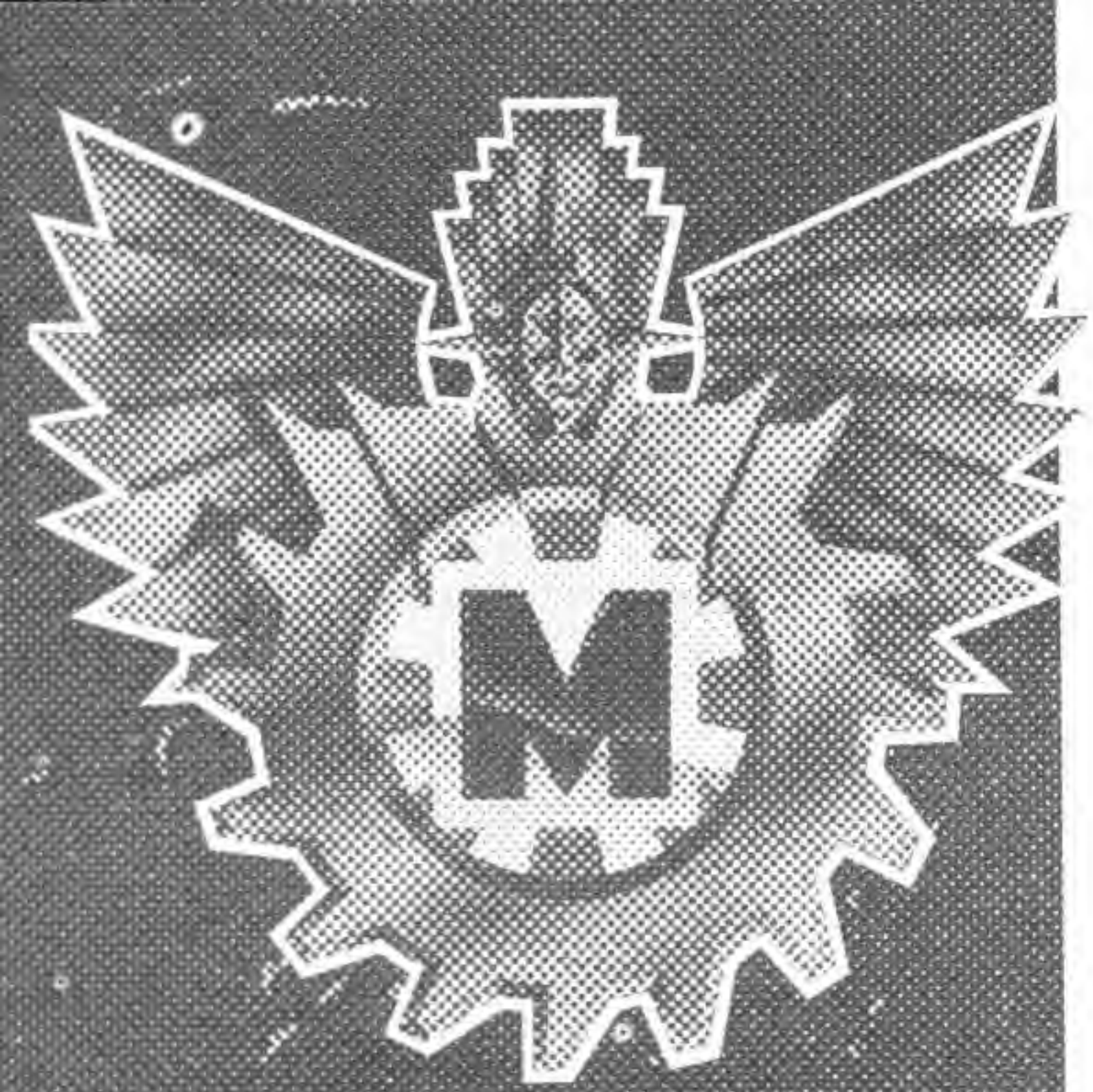
Men de var inte de enda som dött i denna förbittrade strid. Misko flyttade tyngden mellan stridspansarets tunga fötter och kastade en blick på sin fallna bror och syster. Mishimastyrkan hade överrumplats av mörkervarelsernas vildsinthet, och det var bara kyrassiäromgångens mod som gett resten av styrkan möjlighet att dra sig tillbaka. Sida vid sida hade de stått, Misko, Georgine och Hakito, som en fördämning i vårfloden hade de lyckats stoppa anfallet.

Deras svärd hade röjt upp en blodig gata genom monsterhorden och deras stridspansarnävar hade krossat många fiender. Som ett renande skyfall hade deras kulor strömmat ned över den Mörka symmetrins styggelser.

Men till sist kunde inte ens deras pansar, deras vapen eller deras beslutsamma mod stoppa den anstormande horden. Georgines arm hade slitits av, och utan kulsprutans stöd övermannades hon snart och försvann under en dallrande matta av kroppar. Det sista Misko hört från sin syster var en desperat svordom följt av det dova ljudet från hennes personliga pistol. Hakito hade omedelbart reagerat med att lyfta sina hydrauliska fötter och ta två dånande steg bakåt, till Georgines sida. Bron hade darrat under påfrestningen men inte mer. Så hade han ställt sig med stridspansarets fötter brett isär, svepte omkring sig med eldkastaren och vräkte ett hav av eld över legionärerna







som föll ihop, dog och förvreds till förkolnade mumier i miniatyr — men det var för sent. Georgine var död.

När Hakito vände sig om for någonting tjutande förbi Misko. Han hade känt den vidriga stanken och hört ett svagt tjatrande, men tingesten hade passerat alltför snabbt förbi honom för att han skulle kunna hinna se vad det var.

Men dess effekt var skrämmande tydlig.

Ett svart hål hade plötsligen uppenbarat sig i pansaret som täckte Hakitos bröst, och svart rök strömmade ut ur såret. Hakitos ansikte förvreds av smärta, men han lät inte ett enda skri av smärta undslippa sig. Han lyfte vänsterarmen och riktade sin tunga kulspruta mot de framrusande legionärerna. Med uppbringande av sina sista krafter pressade han ned avtryckaren, och med rasslande vapen slöt han sin ögon för alltid — med ett leende på läpparna.

Och nu stod Misko ensam kvar på bron. På klyftans andra sida höll den Mörka Legionen på att omgruppera sig inför det sista anfallet. En våg av frid svepte igenom Misko när han fattat sitt beslut. Med mäktigt dånande steg tog han sig fram till brons mitt, där han stannade och fixerade legionärerna med blicken medan han utmanade dem till att komma närmare med trotsigt lyfta vapen.

Och de antog hans utmaning och föll vrålände och fradgande över bron.

### «... TJÄNA OCH BESKYDDA FOLKET...»

Trishio tittade upp när dörrklockan ringde. Två män klädda i oklanderliga blå kostymer steg in i hans lilla butik, strosade lugnt upp längs hyllorna, tog en titt på hans örtmediciner och -teer och uttryckte gillande när det hittade någonting som tilltalade dem.

Trishio torkade vetten ur pannan och gjorde sig redo för den diskussion han visste skulle komma.

Den ene mannen steg fram till disken medan den andre fortsatte att se sig omkring. Mannen såg Trishio i ögonen med ett svagt leende på läpparna, och räckte butiks innehavaren en färggrann broschyr med firmanamnet «Personal Protection for the People, Inc.» på omslaget.

«Nå, min vän, har du tänkt över vårt prospekt ordentligt nu då?»

Mannen öppnade broschyren och pekade på dess sista sida.

«Som du ser har vi ett extra skyddserbjudande den här veckan. Vi slänger med några extratjänster om du bestämmer dig för att slå till.»

Trishio svalde hårt och försökte hålla rösten stadig.

«Nej tack, det blir nog inget. Jag har inte råd.»

Den kostymkläddade lutade sig lätt fram mot Trishio och lade händerna på disken.

«Jaså, du säger alltså nej till gratis personlig patrullman, snabb-larmknapp och en personlig kontaktman vid vår klagomur?»

Den gamle kände vreden välla upp inom sig, och hans röst var ansträngd av återhållen ilska när han svarade.

«Ja, det säger jag nej tack till. Jag har redan skrivit på kontrakt med den lokala polisen och Three Suns Protection, och förutom det betalar jag redan Familjen för att de ska hålla sitt folk häri-från. Jag har inte råd med fler utgifter.»

De två männen verkade förvånade över detta känsloutbrott och såg frågande på varandra. Den hittills tyste mannen steg fram till Trishio, höll upp kavajen och visade en mörk och illavarslande pistol.

«Jag hoppas verkligen att det där inte var ett försök att hota oss, käre gamle vän. Som du säkert måste känna till efter att ha läst igenom vår broschyr har vi på Personal Protection for the People en stående överenskommelse med Three Suns, och vi har ju alla vänner på den lokala polisstationen. På så sätt säkerställer vi att alla våra kunder får den service de har rätt till — om det är något vi inte kan göra, så kan säkert våra vänner det.»

Trishio tog ett steg tillbaka och vek armarna över bröstet. Hans ansikte förvreds i en vansinnig grimas.

«Jag säger inte det här en gång till — jag tänker inte skriva på ännu ett beskyddarkontrakt. Säg det till era rövarchef.»

De två tog också de ett steg tillbaka med ilskna miner.

«Din korkade gamle dåre. Du har fått din chans — men oroa dig inte. Du har ingenting att frukta från Personal Protection for the People. Vi bryr oss om våra kunder.»

Ett svag ljus av hopp tändes i Trishios ögon, för att brutalt släckas ögonblicket därefter.

«Men vad deras anställda gör på sin fritid är en helt annan sak.»

Och med dessa ord drog de sina pistoler.



# IMPERIAL

Och så kom det sig att Imperial växte. Familjerna ökade sin rikedom och kunskap, och ledda av Hennes Högvördighet lade de fundamentet till sitt nya imperium. Bistert skakade de sina nävar och skramlade med sina svärd mot de större konkurrenterna. Imperial reste sig som en man för att kämpa för sina traditioner och utvecklades till att bli en megakorporation — en position vars makt och inflytande garanterade överlevnaden för Imperials värderingar och åsikter.

Denna position uppnådde man tack vare hängivenheten hos de familjer och klaner som skapade korporationen, och det var blott deras ståndaktighet som gjorde det möjligt för dem att utmana sina mäktigare bröder.

Detta sågs dock inte med blida ögon av alla. Blodiga krig inleddes för att kväva utmanaren, och Imperial stod hotad till livet utan allierade i korporationernas iskalla värld. De lyckades dock hålla stånd, och byggde ett starkt försvar baserat på de klaner och familjer som styrde imperiet.

Och det var Imperial som först uppdagade hotet från den Mörka Legionen. De såg hur Mörkets första frön och den Mörka symmetris mystiska mönster spred sig bland våra städer.

Kättarnas och avfällingarnas kulter växte och Ondskans skugga hotade att uppsluka oss alla. Det var då, O bröder, som Imperials ledare manade fram sina mäktiga Blood Berets. Dessa blonda krigare bekämpade den Mörka Legionen sida vid sida med våra välsignade korsriddare. Striderna rasade i Venus djupaste djungler, där många män för evigt ristade sina namn i hjältemodets annaler.

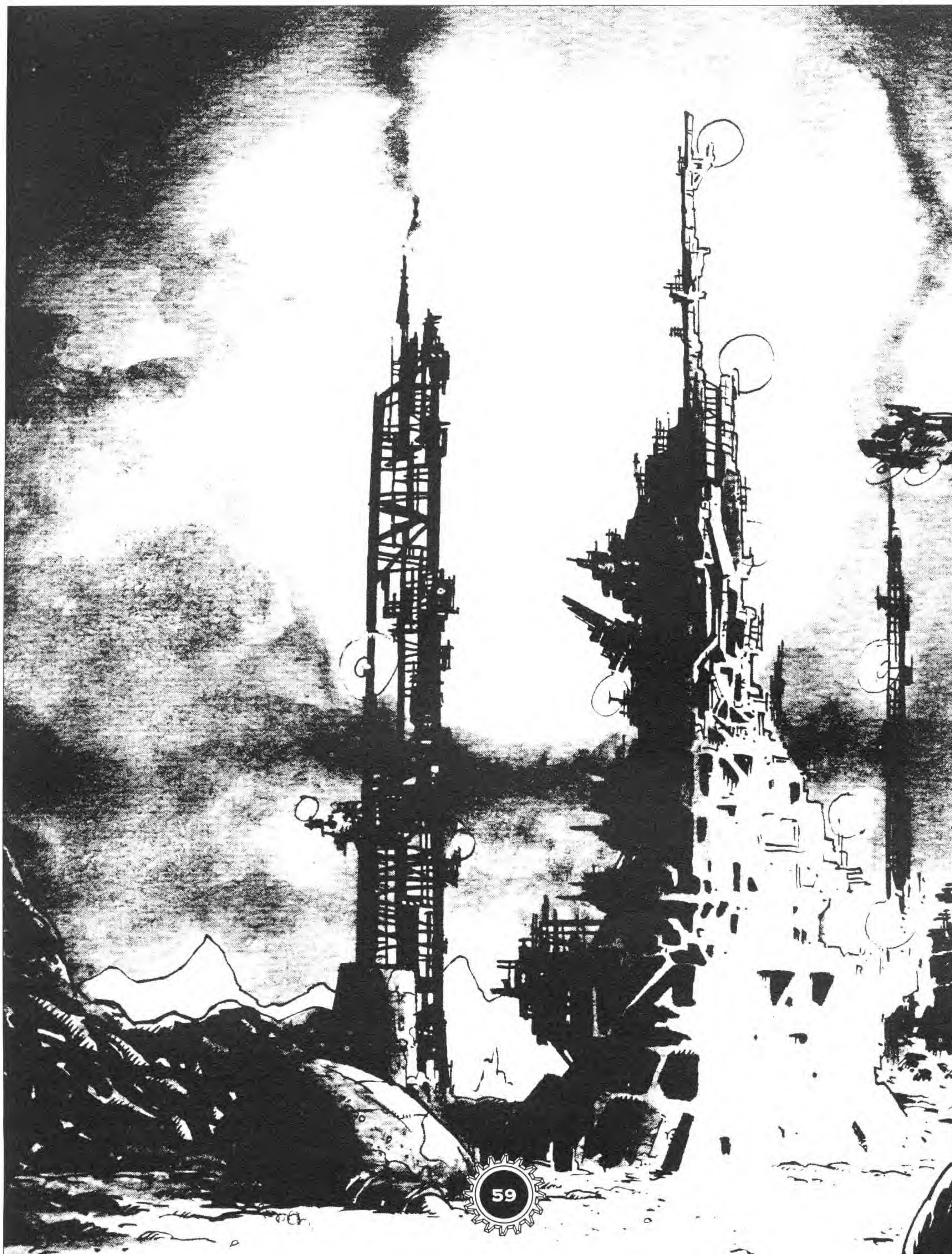
— Den Åttonde Krönikan, Megakorporationerna och Kartellen\Lucretii Marcellianus



## HENNES HÖGVÖRDIGHET

Imperials «styrelseordförande» är Hennes Högvördighet, som har vetorätt gentemot alla parlamentsbeslut men som inte har rätt att komma med officiella lagförslag eller utöva inflytande över korporationens strategi.

Den nuvarande Högvördigheten, Victoria Paladine, är en viljestark kvinna och en skicklig diplomat som Imperial har mycket att tacka för sin nuvarande starka position. Hon sänder ofta förslag till parlamentet under falska namn (som samtliga parlamentsledamöter känner till), vilket resulterar att hennes förslag alltid antas av parlamentets båda kamrar. Hon är mycket god vän med parlamentets Förste Marskalk (som innehar kardinals rang), så i själva verket är det faktiskt hon som har utslagsrösten. Hon, liksom de båda kamrarna, är mycket generös mot Brödrskapet.





## IMPERIALS BYRÅKRATI

Imperials B/I-tal (antalet byråkrater per 1.000 invånare) är 155 — på andra plats i denna liga kommer Mishima med sina 49. Detta är det lättaste sättet att beskriva Imperials byråkrati, denna koloss på lerfötter. Den är enorm, långsam och ineffektiv, och det är helt omöjligt att få en uppfattning om dess arbete. Oavsett vad man önskar göra krävs att en ansökan i åtminstone fyra exemplar sänds till sex skilda administrativa avdelningar. Det vanligaste, och bästa, sättet att gå runt allt detta är att utnyttja eventuella kontakter eller att muta sig fram.



Det är beslutsamheten och målmedvetenheten hos Imperials investerare, tjänstemän och ambassadörer som har manövrerat korporationen till dess plats i solen. Imperiet har gradvis vuxit tack vare de förvärv av frilansande korporationer och anspråk på nya världar man gjort och ständigt gör. «Förvärv» har alltid varit ett nyckelord — medan Bauhaus och Capitol har byggt sina korporationer från grunden med sina egna tillgångar, har Imperials strategi hela tiden varit att köpa lovande frilansarkorporationer och omforma och reorganisera dem till att passa Imperials sätt att tänka.

Imperial har alltid varit en «aristokratisk» korporation, som leds av HENNES HÖGVÖRDIGHET och ägs och styrs av en samling familjer, ADELSKLANERNA, och regeras av PARLAMENTET. Mycket av detta har lånats från tidigare monarkier, och tradition är faktiskt i princip liktydig med lag inom Imperial.

I den gigantiska organisationens topp sitter Hans eller Hennes Högvördighet, en hederstitel som instiftats för att ge korporationens ledning ett ansikte och göra den mer folklig samtidigt som innehavaren fungerar som ett föredömligt exempel på fromhet och godhet. Hans eller hennes makt är dock högst begränsad — i realiteten ligger merparten av beslutsrätten hos parlamentet.



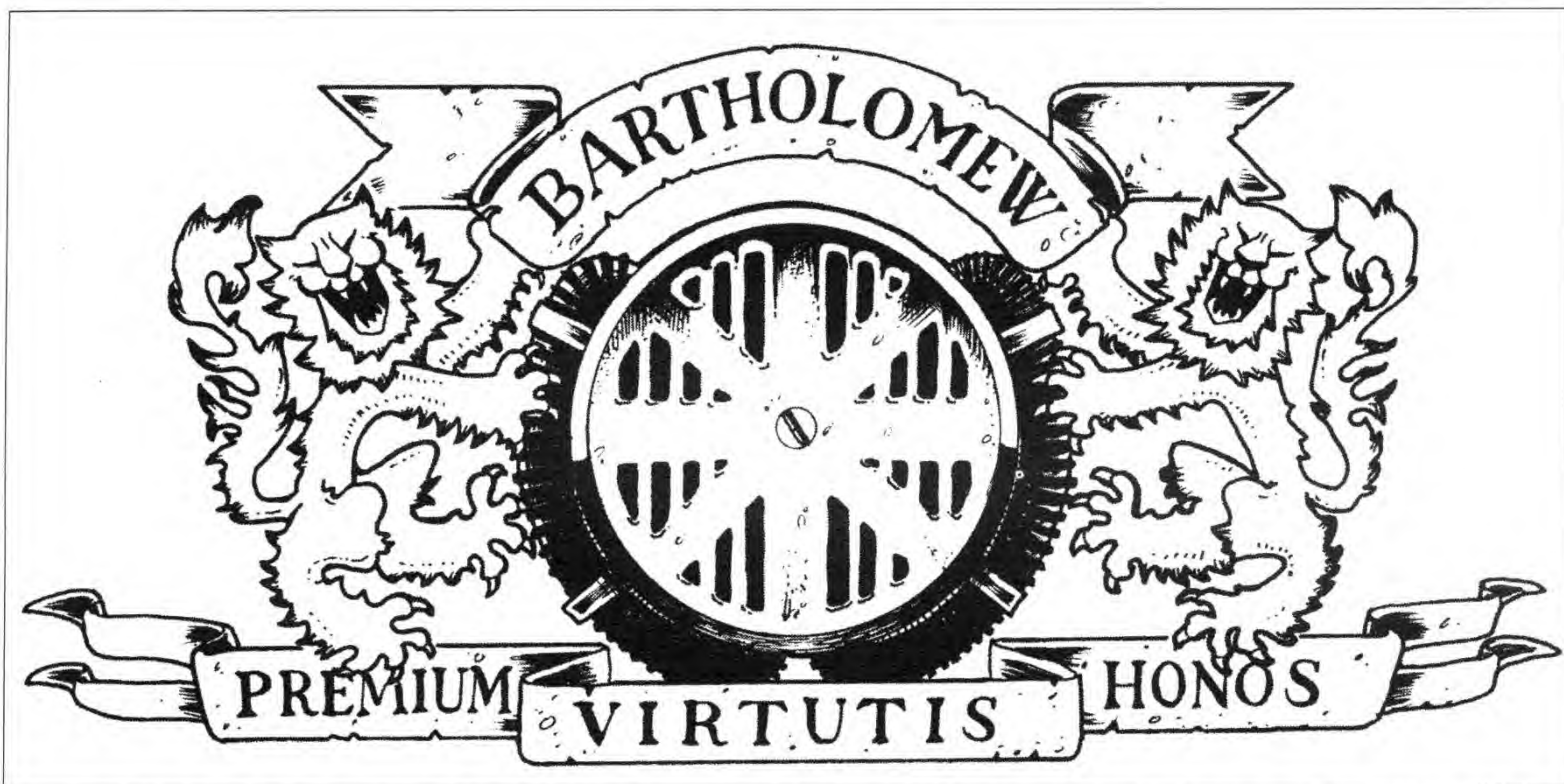
Parlamentet är en bländande samling färggranna uniformer, ceremoniella svärd, gradbeteckningar i guld och silver, dyrbara affärsmannakostymer och portföljer. Detta



är makten personifierad, denna samling av å ena sidan Överkammaren, de sextiotvå mest blåblodiga männen och kvinnorna inom Imperial, och å andra sidan UNDERKAMMAREN, där man återfinner de sextiotvå mest framgångsrika och prominenta affärsmännen, vetenskapsmännen, advokaterna och diplomaterna. Mellan dessa två kammare står tre oantastliga MARSKALKER, Brödraskapets representanter och imperiets kanske mest inflytelserika personer vid sidan av Hennes Högvördighet.

Beslutsprocessen är som det mesta inom den gigantiska Imperialbyråkratin komplicerad. Demokrati- och rättvisekraven är så högt ställda att ingenting får gå fel, och därför måste vart beslut kontrolleras, omkontrolleras, skickas på remiss till femtio instanser, omarbetas, kontrolleras av Högsta Domstolen, kontrolleras och omkontrolleras ännu en gång innan det slutligen kan tas upp till behandling i parlamentet.

## KLANERNA



Genom århundradena som gått sedan korporationen grundades har hundratals familjer erhållit den ärofyllda titeln «ADELSKLAN» som tack för utförda tjänster. Nuförtiden utdelas sådana titlar inte längre, även om det fortfarande är legalt möjligt, fast det händer att extremt

prominenta personer adopteras av eller gifter sig in i en klan och ärver titeln. För närvarande finns det sextiotvå sådana adelsklaner inom Imperials affärsimperium.

Adeln och dess göromål omges av en mängd traditioner och ceremonier. Deras situation är av det unika sla-



## IMPERIAL DOOMLORD

Imperial Doomlord är pansartruppernas «Gamle Svarten». Trots att modellen här ett antal år på nacken innehar detta slagskepp en framskjuten position inom Imperials pansardivisioner. Doomlordens flexibilitet gör den till den perfekta krigsmaskinen, vars användningsområden spänner över transport-, anfalls- och understödsuppdrag.

Doomlordens stora räckvidd och manöverduglighet gör det möjligt att använda den i de mest otillgängliga av regioner, som Venus djungler och bergen på Mars. Ett vanligt användningsområde är som transportmedel för två M-311 Imperial Vermin APC:er (pansarskyttefordon).

(Värdena nedan gäller olastad och fulltankad Doomlord, värden inom parentes gäller fullt lastad)

Längd: 55 m

Besättning: 8; 5 skyttar, pilot, andrepilot, kapten

Maxfart: 130 (100) km/h

Aktionsradie: ca 500 km

Stridsradie: ca 150 km

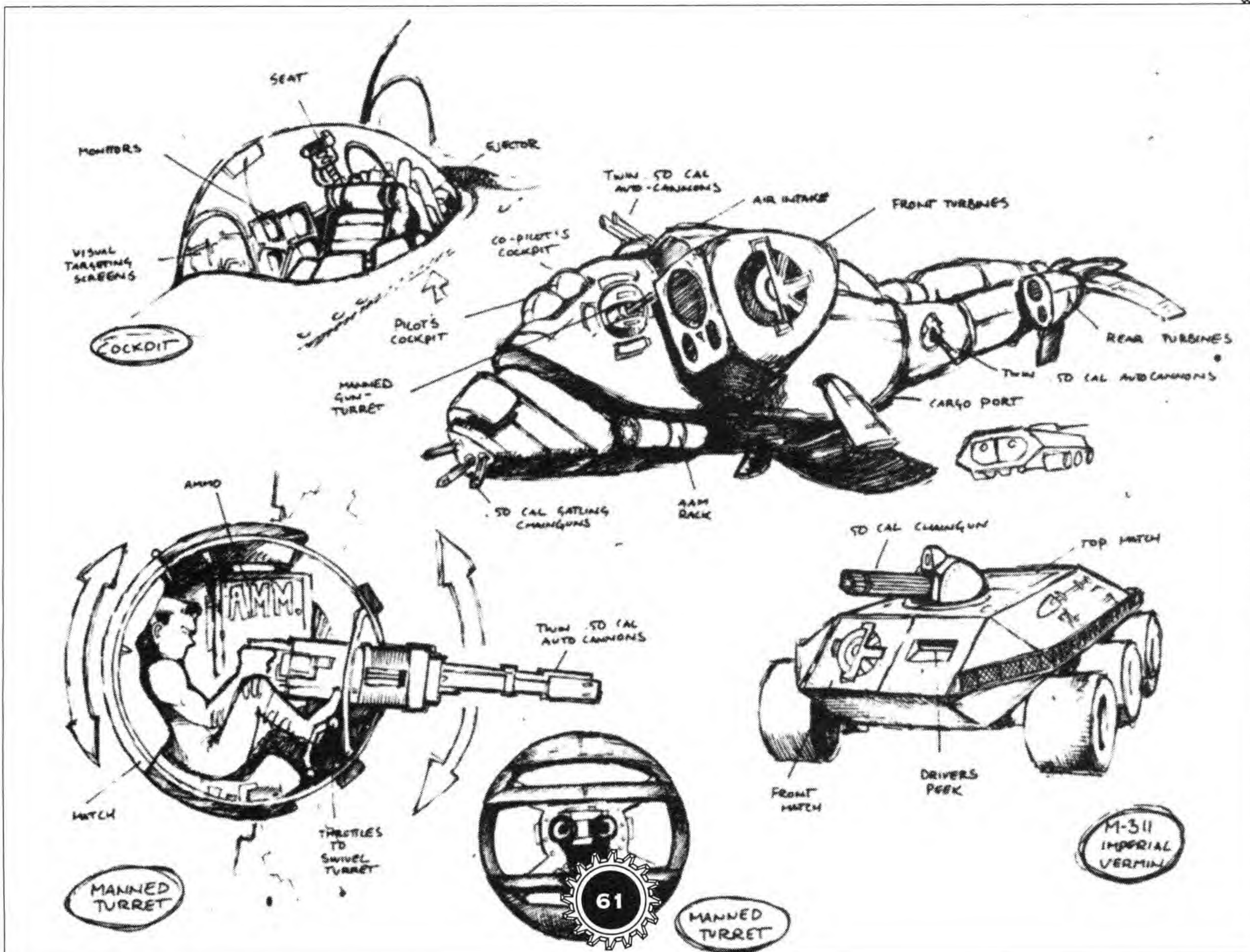
Max lastkapacitet: 9 (8,2) ton

Lastutrymme: 25 fullt utrustade soldater (4,1 ton) eller 2 APC:er (4 ton vardera)

Beväpning: 6 st 12,7 mm tvillingautomatkanoner i bemannade torn  
3 st fempipiga 14 mm  
Gatlingkulsprutor i automatska sidotorn

2 st tvillingrobotbatterier (7 styckda luftvärnsrobotar i vardera)

Bepansring: enlagers Chobham (RF 6)







## IMPERIAL STERLING

Imperials sterling är den starkaste valutan näst efter kardinalsmarkern, och den accepteras över hela solsystemet. Liksom kardinalsmarkern består sterlingen av solitt tolv karats guld, och den finns i följande valörer: S50 (sovereign), S10, S1, s10 och s1. 1 Imperial Sterling (S1) = 10 shilling (s10) = 10 kardinalsmarker.

## BARTHOLOMEW

Klanen Bartholomew är kraften som styr Imperial. Dess anfäder kan spåras till den oroliga tid som föregick Jordmakternas fall, och det är också sedan dess klanen har kämpat för att nå sin nuvarande maktposition.

De är mästerliga intri-görer och deras släkthisto-ria är fylld av rykten om lönnmord på såväl famil-jemedlemmar som mot ständare. Bartholomews släktrönika är en blodig historia som gjorts vida berömd via samtida lagender.



get att de garanteras rikedom, makt och inflytande så länge de följer de strikta men outtalade lagar, den hederskodex, som vanli-gen kallas ridderlighet.

Adelsklanernas medlemmar innehar utan undantag höga poster inom korporationen. De utbildas i egna läroverk och universitet och lever liv helt väsensskilda från vanligt folks. De följer Koden, eftersom de annars snabbt utesluts ur klanen varvid deras namn och titlar fräntas dem för att de inte ska dra ned klanens namn i smutsen.

Det finns en inofficiell rangordning mellan klanerna: de tre mest prominenta är Bartholomew, Murdoch och MacGuire, som för århundraden sedan var de som grundlade Imperials affärsimperium. Dessa klaner är idag enorma och innehar indirekt mer än hälften av stolarna i parlamentets två kam-mare. Utåt sett håller de ihop för Imperials och adelns bästa, men deras skilda policies syns internt inom korporationen.



## DEN STORA FÖRBITTRINGEN

Ända sedan «den Stora Förbittringen» har fiendskapen mellan de tre klaner som grund-lade Imperial och deras anhängare levt och frodats. Trots att flera generationer har lagts i jord sedan Bartholomew gick segrande ur den första konflikten har fiendskapen hållits vid liv av de två överlevande klanerna, MacGuire och Murdoch. Vad som egentligen hände i styrel-serummet den där augustikvällen för så länge sedan är fortfarande höljt i dimma. Det finns inga dokument kvar från mötet, och det var endast hertig Bartholomew som överlevde och kunde berätta vad som hände. Det gjorde han dock aldrig.

Effekterna blev dock snart fullt synliga — lönnmord, kidnappningar, utpressning och andra tveklaktiga metoder använder flitigt under dessa kaotiska år — men allt försiggick bakom fördragna gardiner. Allt vanligt folk såg av konflikten var blodfläckarna på trottoaren morgonen efter. Klanen Kingsfield, som sägs ha varit de som anstiftade fejden, utrotades nästan helt och har inte riktigt hämtat sig sedan dess.



Nuerna utspelar sig den Stora Förbittringen än mer i lönn- dom, och metoderna som används är inte lika öppet fientli- ga. Bartholomew för en öppen oppositionspolitik inom kor- porationen, och manövrerar skickligt undan sina motstånd- are och flyttar steg för steg fram sina egna positioner. MacGuire är deras främsta motståndare, medan Murdoch försöker hålla sig utanför konflikten i så stor utsträckning som möjligt även om de utan tvekan stöder MacGuire. De två sistnämnda klanerna kontrollerar merparten av de mest lönsamma kolonierna och den tunga industrin, medan Bartholomew lagt under sig större delen av de militära styr- korna samt Imperial Security Command, ISC.

Trots den Stora Förbittringen håller klanerna alltid sam- man gentemot yttre hot och i externa affärer, som exem- pelvis erövrandet av nya kolonier.

## AFFÄRSSTRATEGI

Imperial har ingen specifik affärsprofil, huvudsakligen beroende på att de ännu är för små för att ha något större inflytande — istället koncentrerar man sig på tillväxt. Produkter som bär Imperials stämpel och företag som ansöker om att få kalla sig «hovleverantörer» utsätts lika- fullt för en väldigt omfattande och noggrann kontroll, utförd på någon av de 420 provanstalterna.

En «affärsfilosofi» som är helt unik för Imperial är den öppet uttrycka åsikten att erövring med vapen i hand är ett legitimt sätt att förvärva tillgångar. Denna strategi används främst och oftast på avlägsna bosättningar på Mercurius, Venus, Mars och asteroidbältet. Medan andra korporationer köper ut sådana konkurrenter kan Imperial mycket väl skicka en specialstyrka som beväpnad till tän-



derna erövrar bosättningen. Imperial ursäktar sig oftast med att bosättningen var «Cybertronic-kontrollerad» eller att expeditionen var på jakt efter Cybertronic-sympatisörer eller andra kättare.

Samma våldsamma strategi används även i affärer. Det är en vågad strategi som kräver ytterst noggrann pla- nering innan «anfallet» sätts igång. Insatserna i ett sådant spel är höga, men det är naturligtvis också vinsterna.

Eftersom Imperial har som mål att bli självförsörjande har dess affärsimperium så småningom kommit att omfatta i princip samtliga produktionsområden. De enda produkter som kan kallas typiska för Imperial är deras vapen och rustningar, som alltid — nästan helt utan undantag — är marknadens tyngsta och mest effektiva (och därmed också ofta de dyraste).

## IMPERIALS



Med tanke på Imperialkorporationens storlek skulle man kunna tro att de utgör ett lätt mål för sina större och mäk- tigare konkurrenter. Så är dock inte fallet.

Imperial kommer att försvara sina värderingar och fär- ger till siste man utan att någonsin dra sig undan konflik- ter, och de kommer alltid att föra ytterst hårda förhand- lingar. Imperial ser till att samtliga överenskommelser infrias ned till sista bokstav, och de kontrakt man en gång ingått försvarar man vildsint. De är snara till vrede, och Imperials styrkor har ofta besegrat sina fiender på ren vilja och hängivenhet till de familjer som styr korporationen.

## IMPERIALANDAN

Andan inom Imperialsamhället är mycket stark och positiv. Väl medvetna om att de slår ur ett underläge och att de måste kämpa för sin överlevnad gör «var man och officera- re sin plikt». Faktum är att Imperialandan är starkare i sam-hällets lägre skikt än bland adeln som ofta saknar de mindre bemedlades motivation — arbetsamhet och kämpaglöd är särskilt förhärskande inom medel- och underklassen.

Lojaliteten gentemot Imperial är extremt stark, och särskilt bland militärer är inget offer för stort. Detta måste framförallt tillskrivas begrepp som stolthet och ära: i ett samhälle där alla är nära nog jämlika (bortsett från den onåbara adeln) är det bara heder och ära som skiljer den starke från den svage, och ingen ära kan vara större än att ha gjort sitt yttersta för Imperial.

På det civila arbetsområdet härskar hungern efter nya erövringar och ekonomisk vinning, och målmedvetenhet och kämpaglöd är viktiga nyckelord. «Slå dig aldrig till ro».



## MACGUIRE

Bartholomews främsta fiende är klanen MacGuire, Imperials näst mäktigaste familj, som sedan länge legat i fejd med korporationens här- skare.

MacGuire har fått industrierna i asteroidbäl- tet på sin lott, och de har utvecklat dessa till att bli konkurrenskraftiga före- tag. Pengarna de tjänar används till att bygga upp en stark armé som i fram- tiden mycket väl kan komma att användas mot Bartholomew-klanen.

## MURDOCH

Denna familj represe-ntar de stora klaner som återfinns på Mars, och som av tradition är i oppo- sition mot de aristokratfa- miljer som styr Imperial. Murdoch gör vad de kan för att undanröja Bartholomew-klanen med hjälp av ett antal hemliga planer.

Detta «clansfolk», som ar det namn de är kända under i hela solsystemet, är några av de vildaste kri- gare som går att hitta. De bidrar till Imperials speci- alstyrkor med Highlander Clan Warriors och Clansmen Doomtroopers.





## KAMPEN MOT MÖRKRET

ISC-agenterna har stor erfarenhet av att bekämpa den Mörka Legionen. Ända sedan man fick de allra första indikationerna på infiltrationer och sabotage har ISC avdelat en särskild styrka för anti-Legionåtgärder. Genom kontinuerlig övervakning, avlyssning och andra spionagemetoder spårar de upp infiltratörer inom korporationen. Detta arbete har krävt flera agents liv.

«När skulle den där leveransen komma?»

«Schhh, inte så högt, din idiot!»

«Håll käften själv, Greenham! Broder Malacocht är väldigt irriterad över din roll i den här operationen. Svik honom aldrig, fattar du, aldrig nånsin!»

«Jag är bara orolig för att ISC ska vara efter oss...»

«Käften, Greenham — eller vill du få reda på mer om den Mörka symmetrin?»

«Nej...»

«Dåsa. När var det nu leveransen skulle komma? Vi behöver de där stubbarna nu!»



## MILITÄREN

Eftersom Imperial är ett litet affärsimperium är också dess militära styrka begränsad. De väpnade styrkorna är strikt indelade i två separata vapengrenar, FÖRSVARSTYRKORNA och SPECIALSTYRKORNA. Trots att specialstyrkornas utbildning och utrustning vida överglänser försvarsstyrkornas har vapenslagen samma status, eftersom ingetdera skulle överleva utan det andra.

### OFFICERARNA

Att bli utnämnd till officer i de väpnade styrkorna är en av de största hedersbetygelser en Imperialmedborgare kan

få. Underofficerarna, som tjänstgör på grupp- och pluton-nivå, är samtliga erfarna och skickliga elitsoldater med goda ledaregenskaper. Flertalet av dem skulle med lätthet kvalificera sig till tjänst inom vilken annan korporations specialstyrka som helst, men när de väl fått sina gradbeteckningar är de för evigt knutna till Imperial.

Det ställs mycket höga krav för vidare avancemang till högre officersposter på kompani- och bataljonsnivå. Befordringar utdelas i enlighet med ens prestationer, där lojalitet, skicklighet och mod värderas högst — i nu nämnd ordning.



Det finns vanligtvis inga som helst disciplinära problem inom Imperialstyrkorna, eftersom samtliga rekryter är frivilliga och flertalet officerare är rättvisa och skickliga.

## FÖRSVARSSTYRKORNA

FÖRSVARSSTYRKORNA är detsamma som den reguljära armén, som ansvarar för försvaret av samtliga Imperialtillgångar, för transport- och eskorttjänst, bevakning, övervakning, patrullering och livvaktssupdrag. De är väl så slagkraftiga som de andra korporationernas reguljära styrkor — om inte bättre — men de är få till antalet. Därför litar de på hög rörelseförmåga, stor eldkraft och tunga rustningar för att alltid kunna vara där de behövs och vara starka nog oavsett vilken typ av fiende de möter.

Som alla militära förband har även Imperials försvarsstyrkor egna specialförband, som i detta fall skiljs från de «reguljära» specialstyrkorna.

## SPECIALSTYRKORNA

Imperial Armed Forces litar helt och fullt till sina många olika specialutbildade förband, och man kompenserar sitt relativa numerära underläge med extremt hård och grundlig utbildning och specialutrustning. Dessa specialstyrkors enda nackdel är deras begränsande användningsområden — samtliga soldater har handplockats och utbildats för strid under ytterst specifika förhållanden medan deras träning inför andra situationer är begränsad. En soldat som exempelvis har utbildats för anfallsstrid i djungelterräng skulle inte utnyttjas på bästa sätt om han sattes att försvara ett fort i Mars polarregioner.



De mest beryktade av Imperials — och kanske solsystemets — specialstyrkor är «Blood Berets», utbildade för djungelkrig på Venus. Andra ryktbara förband är «Golden Lions» och så förstås alla olika fraktioner inom «Higlander Clan Warriors».



## READING-PALATSET

I Imperials viktigaste byggnad, Readingpalatset vid Imperial Plaza i Luna, finns megakorporationens alla viktigare delar av företagsledningen. Förutom parlamentet med de båda kamrarna, Marskalkernas kontor och Högsta Domstolen finns här också på de 29 översta våningarna den Högvärdiga familjens bostäder.

Palatset är byggt helt i sten, och dess monumentala arkitektur gör det till en av Lunas mest imponerande byggnader. Stora baner och flaggor omger palatset och torget framför det, och talrika monument, minnesmärken och statyer möter besökaren både på torget och i den enorma entréhallen. Interiören är även den monumental med sina mycket höga valvbågar och pelarsalar, marmorgolv och -väggar, statyer och epokgörande konstverk.

Säkerhetsrutinerna är rigorösa såväl utanför som innanför palatsets portar, och ju högre man kommer upp i byggnaden, desto strängare blir kontrollerna av passersedlar och identitetshandlingar. De viktigaste styrelserumman kan dessutom endast nås via särskilda hissar som inte leder någon annanstans.

## BOSÄTTNINGARNA



Imperial är den korporation som har rönt absolut störst framgång vad gäller grundandet av nya bosättningar i fientliga omgivningar — fientliga såväl vad gäller själva omgivningen som fientligt sinnade styrkor.

En typisk expedition inleds med att en BEVÄPNAD INMUTNINGSEXPEDITION landsätts eller luftlandsätts i området — en gruva, ett produktionskomplex, en oljekälla, ett raffinaderi eller liknande. När området så har säkrats röjs ett mindre område upp så att ingenjörförband kan landsätta sin utrustning och sina fordon. Stöter man på motstånd elimineras detta om möjligt, annars hämtas BI-styrkan på en förutbestämd plats.

Lyckas BI-styrkan med sitt uppdrag byggs en landningsbana och försvarsanordningar, minfält läggs ut och elektriska stängsel sätts upp. Allt detta har naturligtvis till syfte att skydda bosättningen och sker inom tjugofyra timmar.

Efter ungefär en vecka är bosättningen till sist redo att ta emot civil personal: gruvarbetare, ingenjörer, geologer, byggnadsarbetare, administratörer, hantverkare etc med familjer, och endast en mindre styrka reguljära soldater lämnas kvar med uppgift att bevaka och försvara bosättningen.





## Mk. 54 «BAUHAUS- BUSEN»

Denna krigsmaskin var Imperials svar på Bauhaus pansarstyrkor på Venus, och är nästan ett hån mot Bauhaus alla strömlinjeformade fordon.

«Busen» är mycket tung och har extremt god terrängkapacitet, men är i gengäld ganska långsam — å andra sidan är dess pansar alldeles för kraftigt för flertalet konventionella pansarvärnskanoner.

**Längd/höjd/bredd:** 8,5/4,2/5,0 m

**Besättning:** 4 (två skyttar, förare, befälhavare)

**Beväpning:** 1 st. räfflad 145 mm kanon, 2 st kaliber .80 ksp i sidlavettage

**Hastighet väg:** 51 km/h

**Ammuniktionskapacitet:** Kanon: 24; ksp: 1.400

**Eldgivningssätt:** Kanon: E; ksp: A

**Räckvidd:** Kanon: 300/450; ksp: 1000/1500

**Skada:** Kanon: 1T10+3; ksp: 1T6+6

**Bepansring:** Front: RF 18; sidor, över- och bakdel: RF 8

På detta sätt har Imperial grundat tusentals små bosättningar kors och tvärs över Merkurius, Venus och Mars. Bosättningarna bebos vanligen av cirka ettusen pionjärer, men de största har vuxit till långt fler än 50.000 invånare och har blivit mindre städer. Dessa modiga bosättare som sliter och kämpar för korporationens tillväxt anses vara de största av alla hjältar och visas långt större aktning än en Luna-byråkrat.

## FUKIDO

Den fria bosättningen Fukido är, bortsett från Luna, Imperials största operationsbas. Korporationens investerare lyckades köpa ut staden, som från början var en Mishimakoloni, över en natt. Idag är Fukido den näst största megastaden på Merkurius, och den växer fortfarande i tävlan med sin tvilling, Mishimas huvudstad Longshore, där Imperial också har stora intressen.

Det mest häpnadsväckande med Fukido och det som genast drar till sig besökarens blickar är den gigantiska Hieronymuskatedralen, som endast överglänses av katedralen på Luna. Därför är också Fukido liksom det övriga Merkurius väldigt influerat av Brödraskapet och dess göromål. Överallt syns inkvisitorer, mystiker och rådgiva-

re ströva längs gator och gränder i sitt sökande efter något tecken på inflytande av den Mörka Legionen i form av kättare eller artefakter.

Imperials enda problem angående Fukido är att «leasingkontraktet» endast löper på etthundra år, så förr eller senare kommer Mishima att återkräva marken och byggnaderna, vilket kommer att skapa problem för Imperial.

## STRIDSZONERNA

Efter årtionden av väpnad kamp har Imperials härdade soldater lärt sig en sak — disciplin. När ordern kommer vet de att de måste göra sitt yttersta för att utföra den.

Stridszoner där Imperial är inblandade karakteriseras av skyttegravar, försvarstorn, minfält, fällor och eldöverfallsplatser. Där andra korporationer praktiserar taktik som rörlig strid, strategiska överfall, taktisk fördröjningsstrid eller vertikala omfattningar, står Imperialsoldaten beslutsamt kvar och demonstrerar sin ojämförliga skicklighet i försvarsstrid.

Korporationens specialstyrkor använder den rakt motsatta taktiken: anfall, nedkämpa, erövra. Överraskning och snabbhet är en anfallssoldats nyckelord, och han är väl medveten om att anfall är bästa försvar.





## IMPERIALS DIPLOMATI

Eftersom Imperials policy är så utpräglat aggressiv kunde dess förhållande till de övriga korporationerna definitivt vara bättre. Aggressiviteten kompenseras dock med en öppen och generös ekonomisk politik: erövrar Imperial ett Capitol-raffinaderi kommer de med all säkerhet att sälja de raffinerade produkterna till ett lägre pris än vad Capitol förut betalat när de själva drev raffinaderiet. Detta är visserligen inte populärt bland folket på gatan, men det förbättrar Imperials anseende hos de övriga korporationerna.

### KARTELLEN

Imperials representant i Kartellens Högsta råd är en framstående medlem av den Högvördiga familjen, vanligtvis tronpretendenten. Problemet med detta arrangemang är att representanten bara kan agera med parlamentets godkännande — ett parlament han inte är medlem av. Det är dessutom inte alltid säkert att den Högvördiga familjens intressen överensstämmer med parlamentets. Bauhaus och Imperial är de två fraktioner inom Kartellen vars åsikter är de mest samstämmiga — det enda område som drastiskt skiljer dem åt är frågor som gäller Cybertronic, Bauhaus främsta affärspartner och Imperials främsta motståndare.

### BRÖDRASKAPET

Imperial har liksom Bauhaus mycket starka band till Brödraskapet, och dessa två korporationer förser de fyra direktoraten med långt fler noviser än de andra. Vart man än ser inom Imperialbyråkratin hittar man en Brödraskaps-rådgivare, ständigt beredd med kommentarer och tillrättavisanden till korporationens beslut, och inom parlamentet är det de tre Marskalkerna som har utslagsrösterna.



### CYBERTRONIC

Liksom många inom Brödraskapet hävdar Imperials ädlingar öppet att Cybertronic är den Mörka Legionens budbärare och lärjungar, och att de står under inflytande av den Mörka symmetris osynliga mönster. Denna övertygelse varierar i styrka från blind fanatism till milt ogillande. I samtliga planeters ytterområden rasar ett öppet och ständigt krig mellan de två korporationerna, och anfall mot Cybertronic-anläggningar ges till och med högre prioritet än Legionernas eftersom de senare inte ger någon profit.

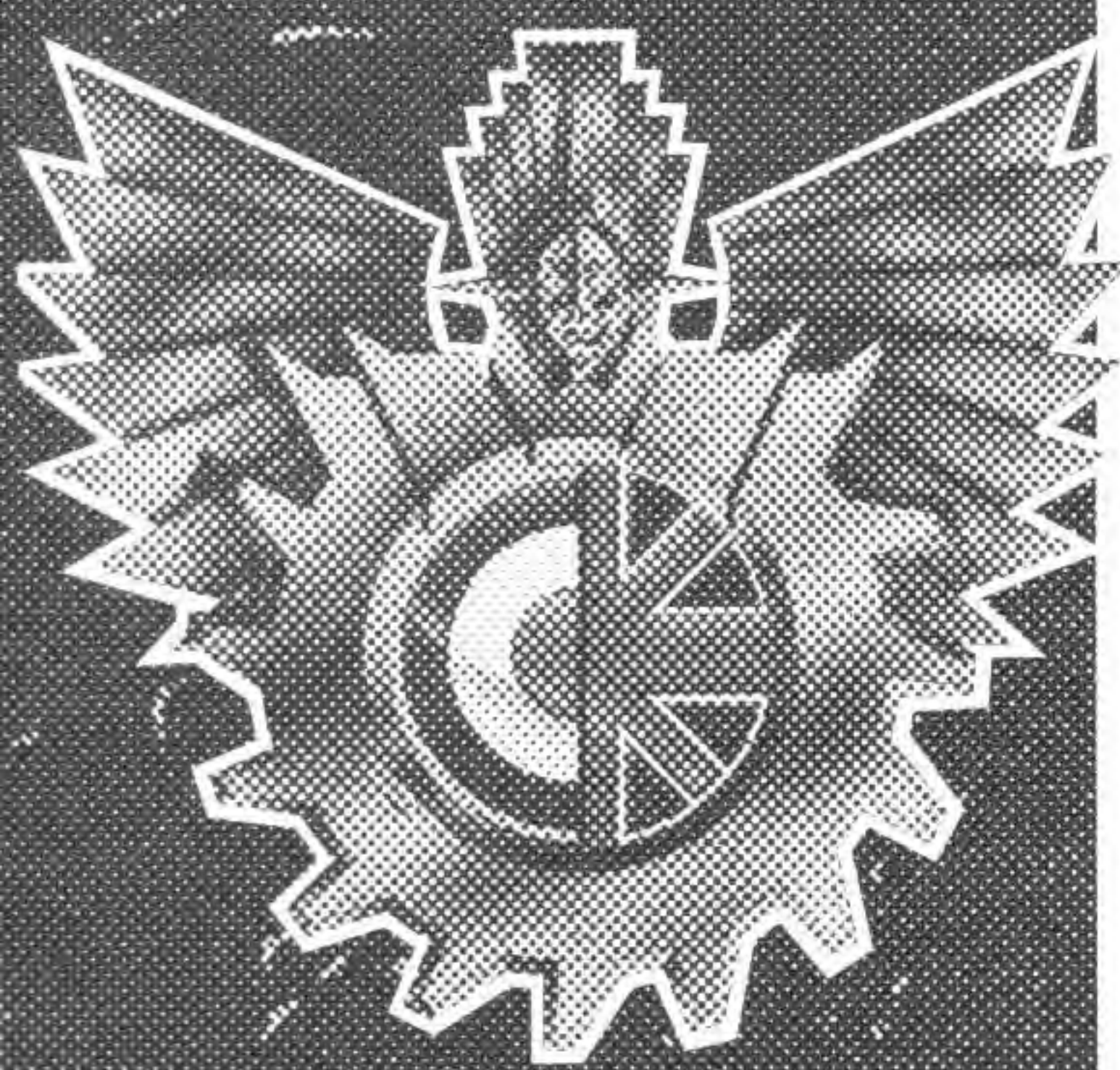
Dessutom är «Cybertronic» en utmärkt ursäkt för att anfalla och erövra även de övriga korporationernas bosättningar.

### DEN MÖRKA LEGIONEN

Imperial är den korporation som tar hotet från den Mörka Legionen allvarligast, delvis beroende på de skador Legionerna har







åsamkat korporationens infrastruktur. Gång efter gång har Legionerna vältrat fram över bosättningar och anläggningar som tillhör Imperial, vilket har resulterat i att företaget stöder Brödraskapet i större utsträckning än vad

övriga korporationer gör. Dessutom har man skapat ett flertal arméförband med uppgift att bekämpa den Mörka Legionen — förband som Blood Berets och Highlander Clan Warriors.

## ISC

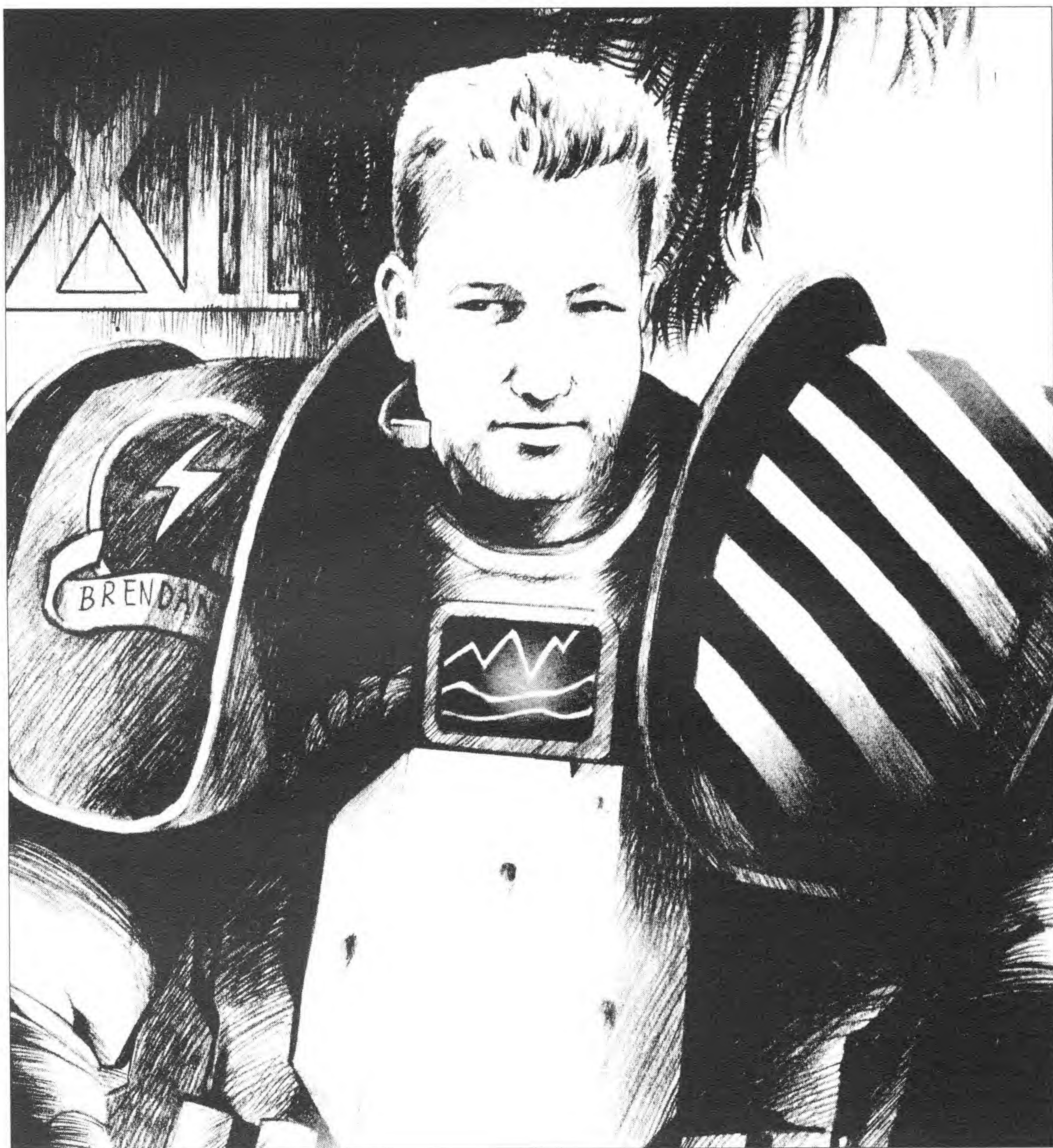
Imperial Security Command, ISC, är solsystemets högst prioriterade och mest använda säkerhetsstyrka. Deras uppgifter sträcker sig från kontrapionage, rådgivning och utbildning av terroristgrupper samt bekämpning av terrorister till handhavandet av interna brottsutredningar och alldaglig brottsbekämpande verksamhet.

### GENDARMERIET

Den största och synliga delen av ISC utgörs av GENDARMERIET, eller Citizen Service Patrols, som de egentligen heter. Liksom i Bauhaus står dessa under företagsled-

ningens direkta kontroll, och de känner stor lojalitet och kamratskap för mannen på gatan. Gendarmerna är företagsledningens huvudsakliga ansikte utåt.

En gendarm bär vanligtvis inte andra vapen än en halv-automatisk pistol, och går helt utan skyddsväst och liknande. De patrullerar parvis och använder endast i nödfall fordon. Fastän de är respekterade ser folk i allmänhet dem med som »patrullmän» än som brottsbekämpare. Det sistnämnda är en uppgift för agenterna, som är nästan lika många till antalet som gendarmerna men som alltid arbetar i hemlighet och som aldrig sätts i ett visst distrikt.





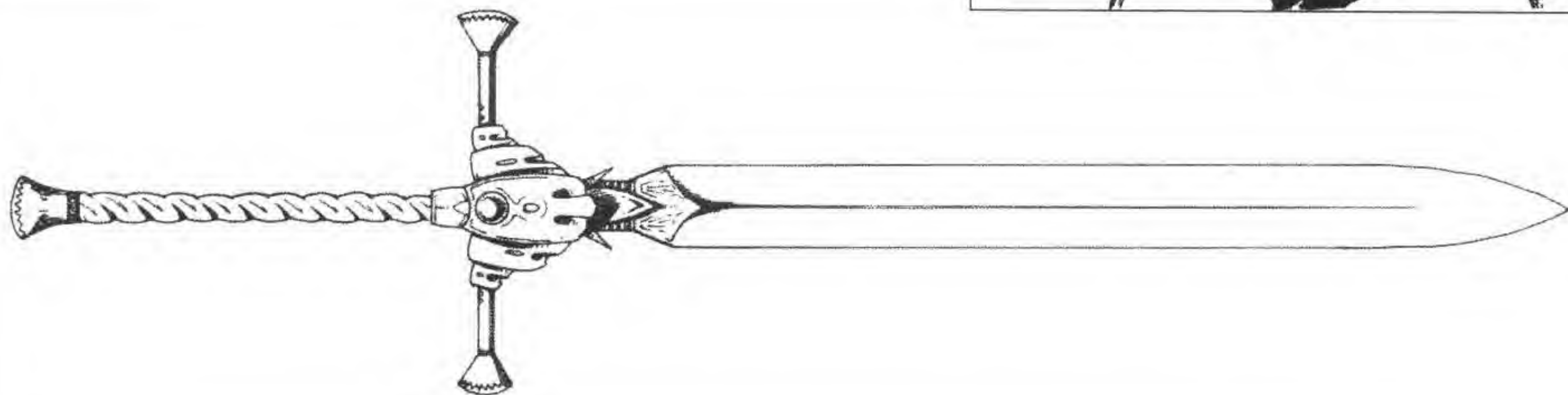


## AGENTERNA

ISC:s primära uppgift är dock att spåra och eliminera infiltratörer och sympatisörer från den Mörka Legionen och Cybertronic, vilka för merparten i ISC:s ledning är två

sidor av samma mynt. Med jämna mellanrum lyckas de avslöja Cybertronic-agenter på toppositioner inom Imperialbyråkratin, och vid några tillfällen till och med i parlamentet. Detta skakade verkligen om Imperials ledning, och ISC har numera nästan obegränsade tillgångar och befogenheter.

ISC:s agenter arbetar alltid i hemlighet och utgörs endast av handplockade elitsoldater som har getts nya identiteter för att undgå misstankar.



V	L	STY	SKA (1H)	SKA (2H)	Pris
4,8	114	11	1T4	1T6	5.400

## ETT FALL FÖR VARGARNA

Malcolm MacGuire kastades bokstavligt talat till marken bakom bilen av sin storvuxne livvakt, medan kulorna ven kring hans öron. Han kunde med plågsam skärpa höra de korta och distinkta utbrotten av automateld, rikoschetterna, ljudet av entrédörrens glas som splittrades och skriken från förbipasserande som träffades av förlupna kulor.

MacGuire-klanens chefsförhandlare var dödligt rädd och kände sig naken där han låg på den kalla gatan. Han hade aldrig tidigare känt en sådan dödsångest.

«Håll nere huvudet, Malc, så fixar jag det här!» väste Clifford, reste sig upp från den bepansrade bilens skyddande motorhuv, höjde granatgeväret och tryckte av. Explosionen som följde när den primitiva granaten träffade en brevlåda på andra sidan gatan var öronbedövande. Förövaren uppslukades med sitt automatvapen i ett moln av rök och eld, och lika snabbt som det hade börjat var det plötsligt över. Clifford sträckte på sig och överblickade förödelsten.

«Gillian är väck, och Le Loup illa skadad.»

Malcolm MacGuire reste sig på darriga ben. Han var medveten om att målet med attentatet hade varit att döda honom. Han insåg att han var ett utsatt mål, men hade han hade aldrig ens i sin vildaste fantasi trott att det som nu inträffat skulle vara så vulgärt och osofistikerat. Det var länge sedan någon hade försökt sig på att lönnmörda någon på öppen gata. Politiska manövrer och någon sorts konspiration hade han väntat sig, men detta... att faktiskt försöka döda honom!

«Det här är ett typiskt fall för Vargarna — och någonting en viss James Bartholomew ska få ångra bittert...»



## KLANSMANS-CLAYMORE

Dessa fruktade tvåhandssvärd har en närmast religiös betydelse för klanmedlemmar, som ibland bär dem i strid i stället för skjutvapen. Man kan tycka att detta är ologiskt, men de påstås skydda mot den Mörka symmetrin.



## JETSKÄRMARNA

«OK, grabbar, femton sekunder till fällningszonen... tio... åtta... sex... fem...» Pilotens röst räknar sakta men säkert ned medan den enorma Doomlord-helikoptern saktar ned till fällningsfart, strax under tio meter per sekund. Allt jag ser genom skjutdörrarna är en rektangel av glödande facklor som rek-gruppen placerat ut. Hoppas bara att de har haft mer än fem minuter på sig att röja upp... «...två, en... och... NU!»

Jag tar sats med vänsterfoten och vräker mig ut i den becksvarta natten, kryper ihop med knän och huvud mot bröstet för att bli en så liten måltavla som möjligt. Jag har alltid gillat den gamla hederliga sidenskrämen bättre, men falltiden visade sig vara för lång och förlusterna innan man tog mark var för höga, så man tog fram det här monstret, jetskrämen. Vi kallar den kärleksfullt «pålkranen», eftersom den smeker ens bröstorgli lika skönt och är precis lika behändig att bära med sig. Å andra sidan kan de släppa oss från 30 meter med en pålkran, även om tillverkarens garanti inte gäller under 50.

Direkt när jag kommer ut ur helikoptern påminner «Bitchin' Betty-signalen» mig om att sätta på jetskrämen om jag vill slippa mosas mot marken. Jag hinner inte ens få av larmet förrän automatutlösaren drar igång och nästan spräcker trumhinnorna och knäcker varenda ben i kroppen på mig. Den stabiliserar vertikalt på tio meter, och flammorna som slår tillbaka upp mot mig från marken sveder nästan av mig ögonbrynen innan jag hinner få på mig skyddsglasögonen. Men medan jag sakta sjunker ned till marken kan jag inte — trots blodsmaken i munnen, smärtan i bröstet, brännskadorna på hakan och fotsulorna, trots allt det där kan jag inte låta bli att älska det lilla fanskapet. Den satans prylen funkade faktiskt — igen.

## DEN SISTA STRIDEN

«Hur många klansmän kan strida?»

Lady Moira Murdoch såg ut över dalen och lät blicken falla på de led efter led av mörka figurer som stod mellan dem och friheten. Hon var lång, längre än sin far, den legendariske Fergan Murdoch, hjälten från slaget vid Epping Fords. Moiras händer vilade på hennes svärd, det svärd som hade tillhört hennes far och hans förfäder före honom, det svärd som hade tjänat dem alla genom många slag och skärmytslingar. Hennes långa hår fladdrade i vinden och det fina regnet stack henne i ögonen.

«Svårt att säga, ma'am. Eric och Thomas är svårt sårade — jag tror inte att de kommer att få se solen gå ned. De andra är trötta efter marscherandet och striden. Vi förlorade många män igår kväll.»

Det var Moiras näst äldste bror som svarade henne. De stod bredvid varandra på toppen av en kulle på några stegs avstånd från de andra. Den kalla vinden slet i deras kläder. Klanmännen svepte björnskinnen tätare om sig och vägde fram och åter på fötterna utan att riktigt veta vad de skulle göra. Moira vände sig om mot sin bror.

«Jag frågade om de kunde strida!»

Brodern vände sig mot en grupp på tio klansmän. Två krigare satt på marken med bleka ansikten och levrat blod i hår och skägg. En blick sade allt.

«Ja, ma'am, de strider.»

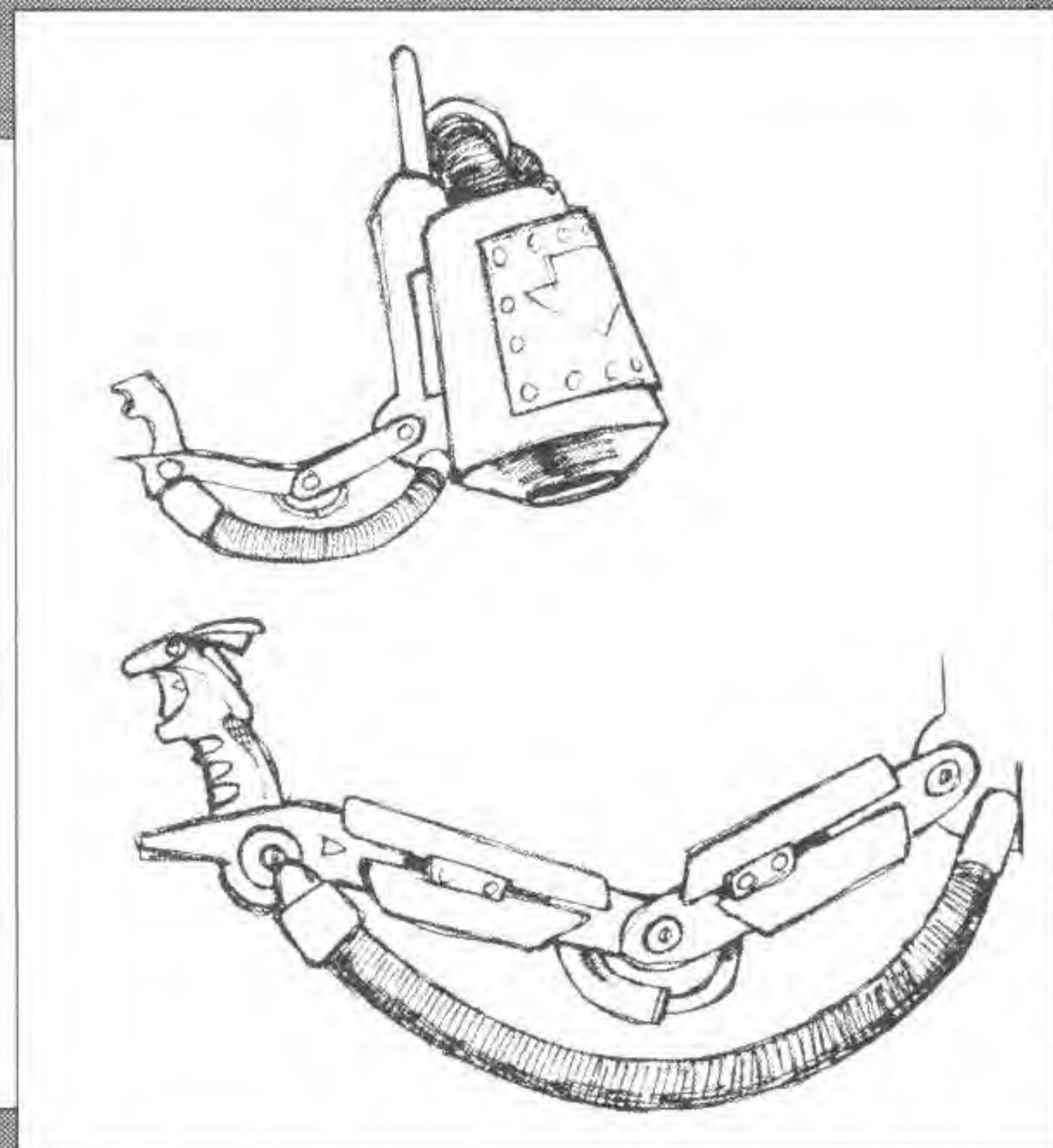
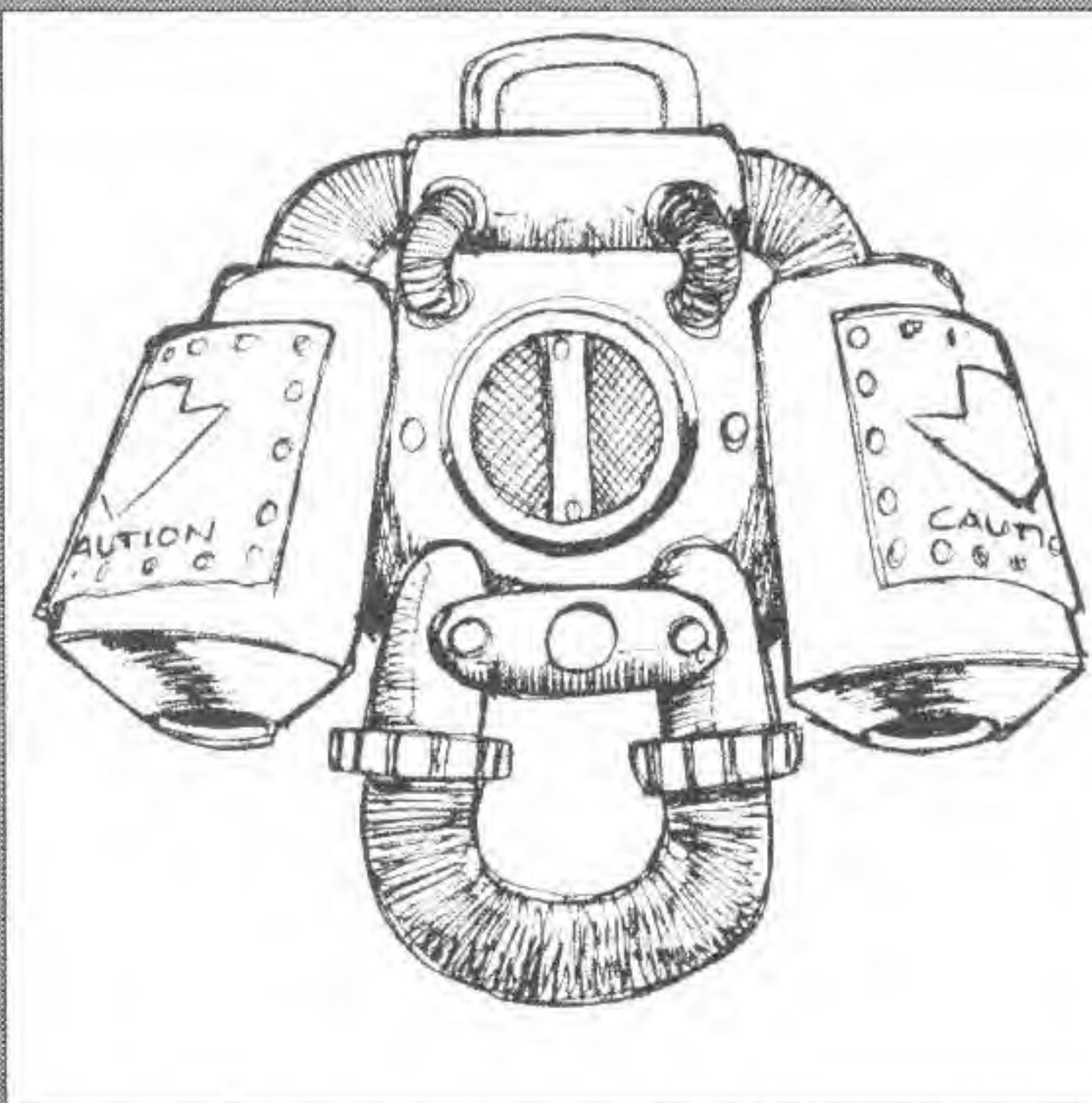
Moira såg åter ut över de böljande kullarna innan även hon vände sig till sina klansbröder.

«Detta är vår stund i historien. Vi vältrar oss ned över fienden som en vredgad våg och sveper omkull dem, driver dem tillbaka ut i de oheliga dimensioner de kommit ifrån. Våra fäder och bröder kommer att vara stolta över oss, och man kommer alltid att minnas oss när det talas om hjältar och stordåd i Mötessalarna.»

Hon vände sig om och pekade med sitt tunga svärd mot de den Mörka Legionen som väntade nedanför dem.

«Stirra dem rakryggat i ögonen och genomborra deras perverterade kroppar med era svärd. Tänk på våra förfäder, så styrks era armar och ögon. Visa dem ingen nåd, skärp era sinnen och följ mig!»

Moira höjde svärdet mot skyn och fylldes av en segerviss upprymdhet, och hon tyckte sig nästan höra de urgamla krigssånger som sjungits vid Epping Fords. De härjade och sårade klankrigarna kom snabbt på fötter och samlades runt henne, och som en man höjde de sina vapen och lät sitt stridstjut rulla ned i dalgången.







**IMPERIAL™**

## GOLDEN LIONS

Här ser vi överstelöjtnant Edward S. Murdoch, skvadronschef i Imperials Golden Lions.

Rustningen är en ordinär stridsrustning Mk. III (som tung stridskomposit, RF 8), här målad i det röd-grå-randiga mönster som är unikt för Lions. Observera att axelskydden är av den lättare modellen Mk. I (jfr de mer rundade, dubbla skydden som sg McBride bär). TR-145 head-setet är också standardutrustning inom Imperial, och används av både ISC och de flesta specialstyrkor, liksom IR-glasögonen och «VIRTUTI»-stridskoordinatörn på vänster axel.

På höger axel syns Imperial Armed Forces emblem, det som bärs av alla soldater, och under detta gradbeteckningen (här en överstelöjtnants revärer i rött och guld). Som hos alla regementsofficerare visas även graden på handleden. Vänster axel bär det generella emblemet för alla specialstyrkor, vilket oftast ersätts av det speciella emblem som tillhör soldatens egna förband, men här bärs detta i stället på knät (blixten tillhörande «Steel Necks»; 3. regementet, 12. batteriet inom Golden Lions).

Murdoch är beväpnad med en Intruder Mk. 43, en tidig version av Mk. IVP Plasma Intrudern.

## WOLFBANES

MacGuire-klanens Wolfbane-kommandon består av klansmän som av en eller annan orsak brutit sina blodsband och anslutit sig till «the Wolves», kanske de mest fruktade krigarna någonsin.

Det mest utmärkande draget hos dessa blåblodiga kämpar är det långa håret, buret i en hästsvans, pälskappan och den härdade läderkyrassen. Dessutom är det mycket sällan man ser denna typ av krigsmålning hos andra än «the Wolves» och klanen Murdochs «Highland Clan Warriors». Den här bilden visar kommendören och överhövdingen Sean Gallaghers stridsmålning.

På Seans vänstra axel syns Imperial Armed Forces märke, Union Jack-korset och döds-skallen, men i trots har man tagit bort den gul-blå-vit-röda halvcirkeln. Denna återfinns i stället på höger axel, tillsammans med kraniet, som symboliserar Wolfbanes, och svärdet, som representerar närstridsenheterna. Understödsenheterna har en blix i stället.

«Ulvarna» använder alltid antingen de traditionella nedärvda Klansmannasvärden, eller tunga understödsvapen som Chargern.





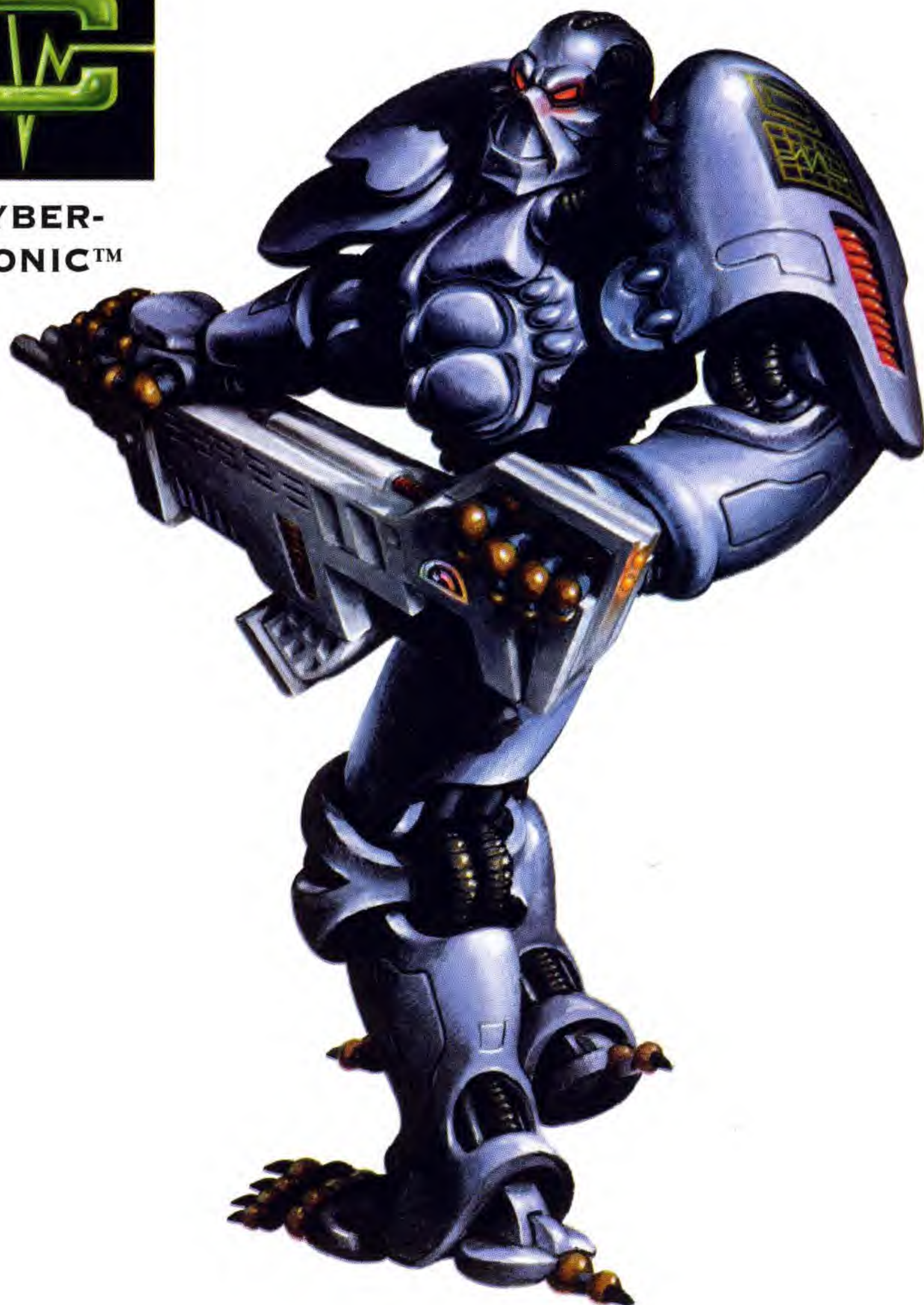
## KYRASSIÄRER OCH CHASSÖRER

Chassörerna är teknologiska underverk som inte återfinns någon annanstans än i Cybertronics led och de är det bästa man kan få tag på när det gäller rustning och eldkraft. Förklaringen är enkel men metoderna dunkla — Cybertronic har uppfunnit en metod för att integrera mekanik med den mänskliga kroppen, därigenom skapande en symbios mellan människa och maskin.

Attila-enheterna är det allra modernaste inom denna gren, «kyrassiär-stridsrobotarna». Ofattbart starka, obrottsligt lojala och programmerade för fler stridssituationer än en enda människa kan lära sig kan de användas i stort sett var som helst, med kort varsel och med ett minimum av förberedelser. Med sin vikt på nära ett halvt ton kan de bära vilka vapen som helst, alternativt svinga närstridsvapen dubbelt så stora som en normal människa. En direkträff med explosiv ammunition är ett måste för att stoppa dessa ultimata motståndare, som utför sina uppdrag med klinisk precision oavsett fiende.



**CYBER-  
TRONIC™**



Men robotar utgör inte begränsningen för vad Cybertronic kan åstadkomma — kanske ännu mer spektakulära är «chassörerna», hälften människor och hälften maskiner. De har inte kyrassiärernas styrka, men har i gengäld betydligt mer av den fantasi och kreativitet som kallt stål och logiska kretsar alltid kommer att sakna. Det är omdiskuterat vilken beskrivning som passar bäst — en maskin med mänskligt sinne eller en människa med en maskins sinne — men de utför tveklöst sina uppgifter utan att låta någonting stoppa dem. Deras «mänsklighet» visar sig främst i deras förmåga att förstå människor och samarbeta med dem.

Liksom kyrassiärerna använder chassörerna extremt tunga vapen, och deras rustningsplåtar stoppar även direkträffar med mycket tunga vapen (RF 10+).



# CYBERTRONIC

Men just som kardinal Roland börjat tala steg en budbärare från Kartellens Högsta råd in i salen och åskade tystnad. Han hade med sig fruktansvärda nyheter till de som samlats i trons namn, och medan han talade tömdes salen så att endast kardinal Roland och hans likar inom Brödraskapet till slut stod kvar. Och kardinalen fick ett varsel om stundande mörka tider för korporationerna och människosläktet, när nu denna nya makt stigit fram på scenen. Och kardinalens följe skrek högt i sorg och skräck eftersom människosläktets redan magra resurser nu hade delats ytterligare en gång. Det var detta som kom att bli känt som Grundandet av Cybertronic.

Och som kardinal Roland hade förutsett tycktes detta nya affärsimperiums första framgångar inte ha något slut. Dag efter dag upptäckte Mishimas och Capitols ledare nya förluster: smedjor, gruvor, varvsdockor, banker, universitet och garnisoner befanns vara i största hemlighet uppköpta av Cybertronicfolket, som alla varit anställda i de övriga megakorporationerna.

Men hur vi än ansträngde oss, O bröder, kunde vi inte finna minsta spår av inflytande från den Mörka Legionen. Inte ens våra Skådare som letade sig långt in i deras sinnen kunde finna annat än renlighet och hälsosamhet, och inte visade den nya korporationens handlingar på andra mål än tillväxt och lönsamhet.

Och det var så den femte och ännu så länge sista megakorporationen såg dagens första ljus.

— Den Åttonde Krönikan, Megakorporationerna och Kartellen\Lucretii Marcellianus

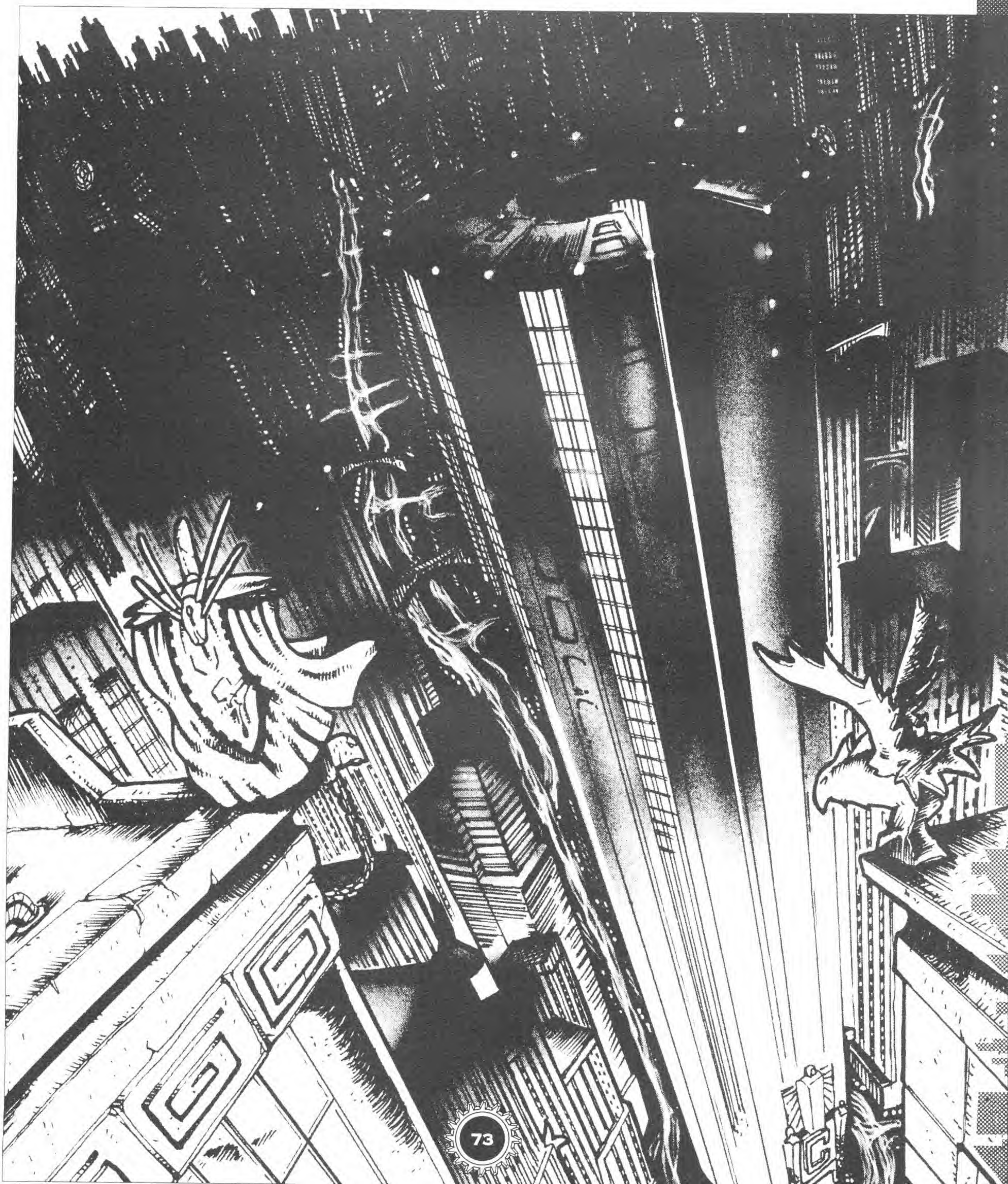


## CYBERTRONICS HK

Den enorma, cirkelformade skyskrapa som inhyser Cybertronics företagsledning kallas i dagligt tal kort och gott «HK:t». Den står skild från den omkringliggande bebyggelsen, omgiven av en smal kanal som gör det mycket svårt att ta sig in i byggnaden på andra sätt än via den ytterst välbewakade huvudingången som endast nås via en lång bro.

HK:t är cirkelformat med öppen «framsida», så att byggnaden sedd uppifrån bildar ett «C». Det är i huvudsak uppfört i stål och mörkt glas, och ger ett mycket mer futuristiskt intryck än de övriga korporationernas huvudkontor.

Byggnaden är förbjudet område för alla utom Cybertronic-tjänstemän, och står under kontinuerlig övervakning från såväl Brödraskapet som Imperial, som söker efter tecken på kätteri.



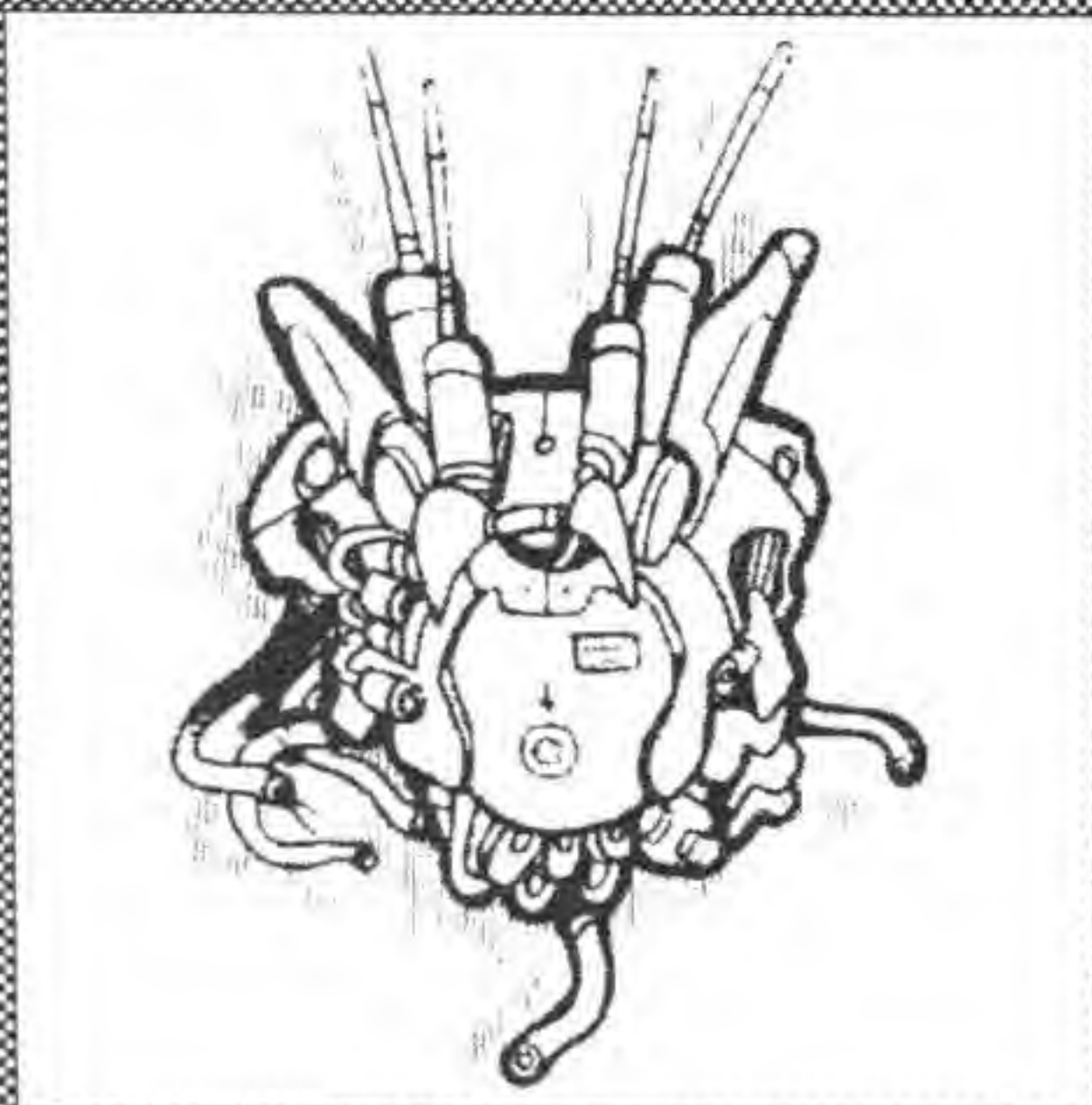


## CYBERCURITY

En mindre del av Cybercuritys militära styrkor används ständigt som polisstyrka som en del i utbildningen och den aktiva tjänsten. Deras poliser är helt enkelt militärer och är utrustade som sådana, fast med något lättare beväpning och skyddsutrustning. De har sitt reglemente att hålla sig till, och det är inte särskilt klokt att börja argumentera med en Cybercurity MP.

Tillsammans med många Cybers «robotaktiga» beteende — som är särskilt vanligt inom Cybercurity — gör detta dem extremt illa omtyckta och fruktade bland besökare. Deras tillslag och räder genomförs alltid på ett militärsätt, och förluster är precis som i krig «sånt som händer».

Vanligtvis är en patrullerande Cybercurity-konstapel eller säkerhetsvakt beväpnad med en CAW2000-k-pist, skottsäker väst och benskenor under en svart overall. De har personlig kortvågssradio och bär nattatid mörkerglasögon.



«GRUNDANDET AV CYBERTRONIC» var ett litet och oansenligt frilansföretags, Cybertronic Investment, Inc., plötsliga och massiva övertagande av korporationers tillgångar. Inom loppet av några timmar hade hundratals miljarder kardinalsmarker bytt ägare och en ny megakorporation var född. Den var den femte i storleksordning, och låg Imperial tätt i hälarna vad gällde tillgångarnas totala värde. Utredningar avslöjade att merparten av köpen hade gjorts av bulvaner; det hade varit i det närmaste omöjligt att stoppa köpen även om någon hade vetat vad som var på gång.

## FÖRRÄDARNA

Men allt detta var bara början på Cybertronics saga. Knappt hade den nya korporationen bildat sin styrelse, skapat managementgrupper och marknadsföringsbyråer, förrän en stormflod av kunskap strömmade in till den nya organisationen. Från alla håll och från alla korporationer bröt forskare, professorer, höga militärer, direktörer, diplomater och administratörer med sitt förflutna och sina traditioner, sade upp sig från sina arbeten och anslöt sig till Cybertronic tillsammans med sina familjer. På några år hade Cybertronics invånarantal nått samma nivå som konkurrenternas. Detta gav upphov till en mängd spekulationer, men hur megakorporationerna och Brödraskapet än försökte kunde de inte hitta nån förklaring till «Fenomenet Cybertronic».

Vanliga förklaringar från «förrädarna», som de kom att kallas, var «en önskan att redan från början ta del av uppbyggandet av något, att få högre löner, mer inflytande, bättre sociala villkor för sina familjer och bättre sammanhållning», men framför allt sade sig alla vara helt övertygade om att Cybertronic en dag skulle bli den största megakorporationen någonsin.



## INFILTRATÖRERNA

Höga tjänstemän inom de övriga korporationerna «omvändes» i största hemlighet till att bli Cybertronic-agenter, på samma sätt som kättare tjänade den Mörka Legionen. Man har aldrig kunnat presentera några bevis för denna aktivitet och Cybertronic har naturligtvis aldrig erkänt något åt det hållet — men de har å andra sidan heller aldrig förnekat det. (De konkurrerande korporationerna spenderar enorma summor på de enheter som spårar infiltratörer.) 90% av de personer som anklagas för brottet att vara Cybertronic-infiltratör erkänner sig skyldiga, men i 90% av fallen krävs tortyr för att få dem att erkänna...

## FÖRETAGSAKTA

Cybertronic tillverkar själva merparten av den utrustning de behöver. Produkterna är extremt högteknologiska och innefattar korporationens senaste genombrott inom miniatyriserad teknologi och bioelektronik. Som basmaterial används keramiskt material, plast och speciella superlegeringar vilket gör att produkternas prestanda överglänser konkurrenternas motsvarigheter. På något vis har Cybertronic fått ett oöverskådligt försprång före sina konkurrenter vad gäller den högteknologiska nivån — troligtvis på grund av att dess anställda enbart är «elit-människor».

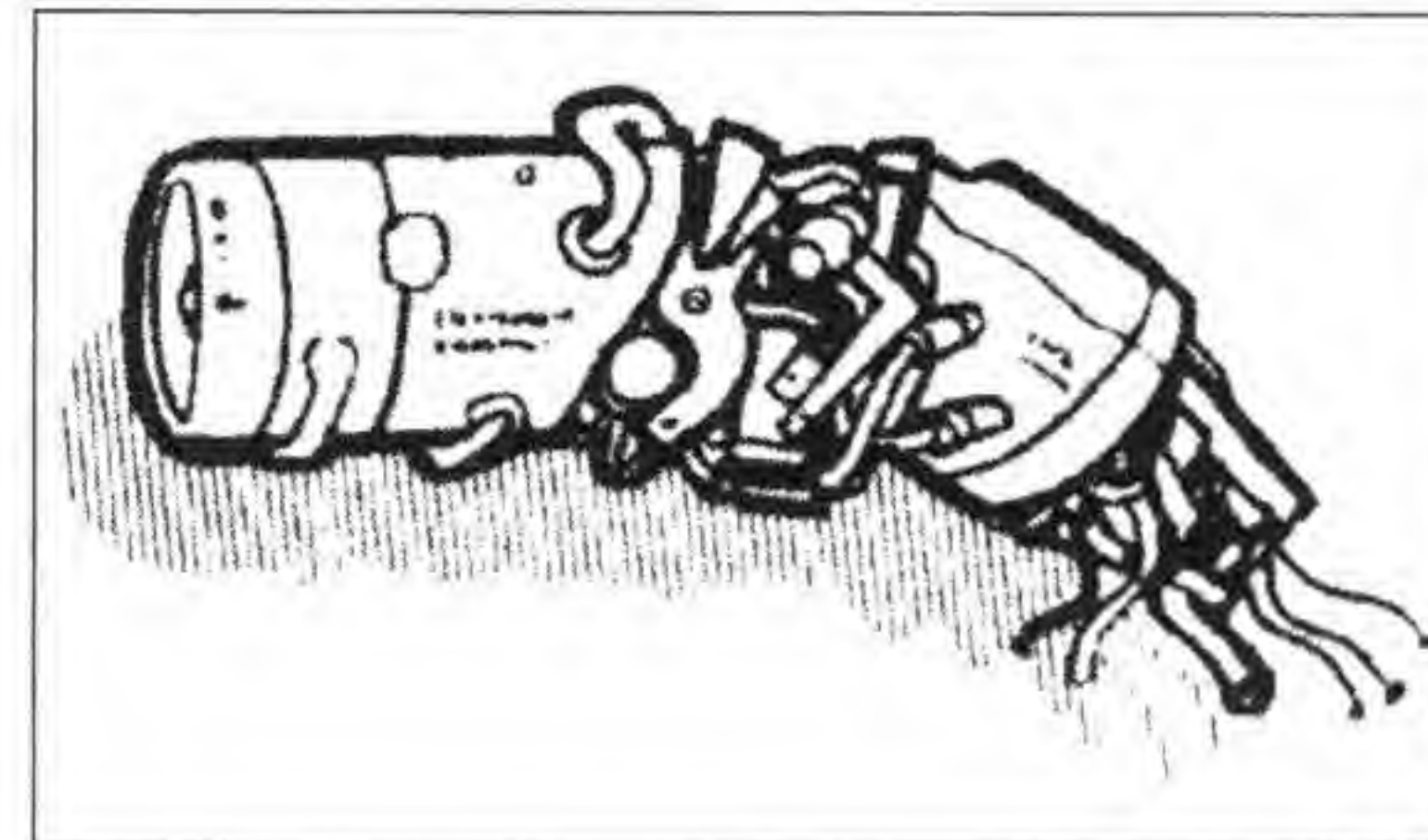
Korporationens relativa litenhet har lett till att dessa produkter sällan ses på den öppna marknaden, men det beror också på att Cybertronic inte vill att de andra megakorporationerna ska bedriva forskning på deras produkter. Detta innebär alltså att Cybertronic-utrustning är mycket dyr för den som inte är direkt inblandad i megakorporationen ifråga.

## CHASSÖRERNA

Det mest slående med Cybertronic, och det som har gjort dem kända för mannen på gatan är deras CHASSÖRER, en blandning av robot och människa. Än så länge besitter ingen av de övriga korporationerna den teknologi som krävs för att framställa dessa de mest kända krigarna genom tiderna.

En kort tid efter Grundandet dök de första chassörerna upp på slagfälten som mekaniskt förbättrade människor. Deras funktioner var inte unika, men det nya var att deras stridsutrustning hade integrerats med deras kroppar och hade kopplats till deras nervsystem på ett sådant sätt att de faktiskt blev nya kroppsdelar.

Vanlig «chassör-utrustning» är laseravståndsmätare, IR-glasögon, rörelsedetektorer och andra detaljer som är unika för Cybertronics teknologiska nivå.



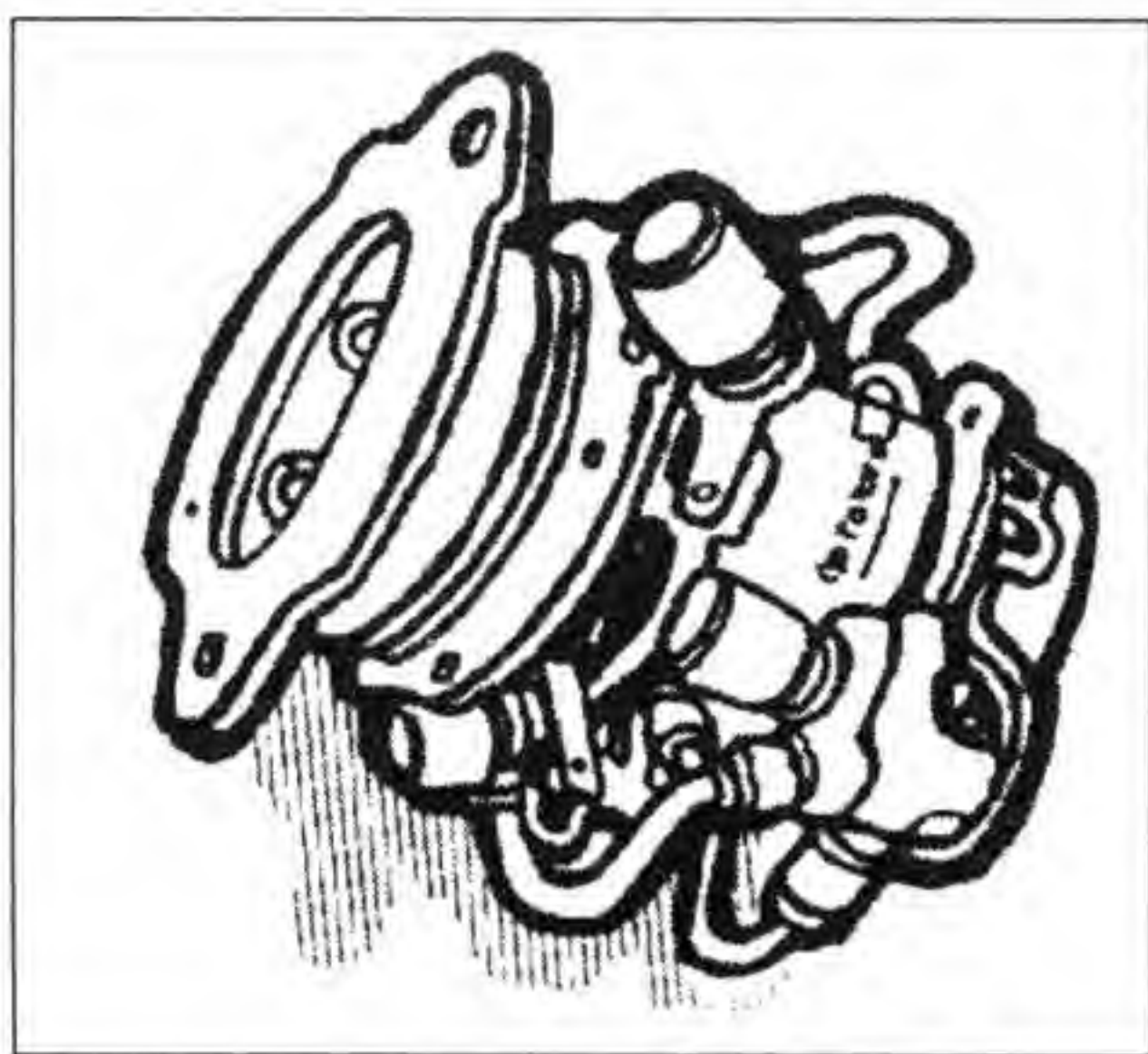
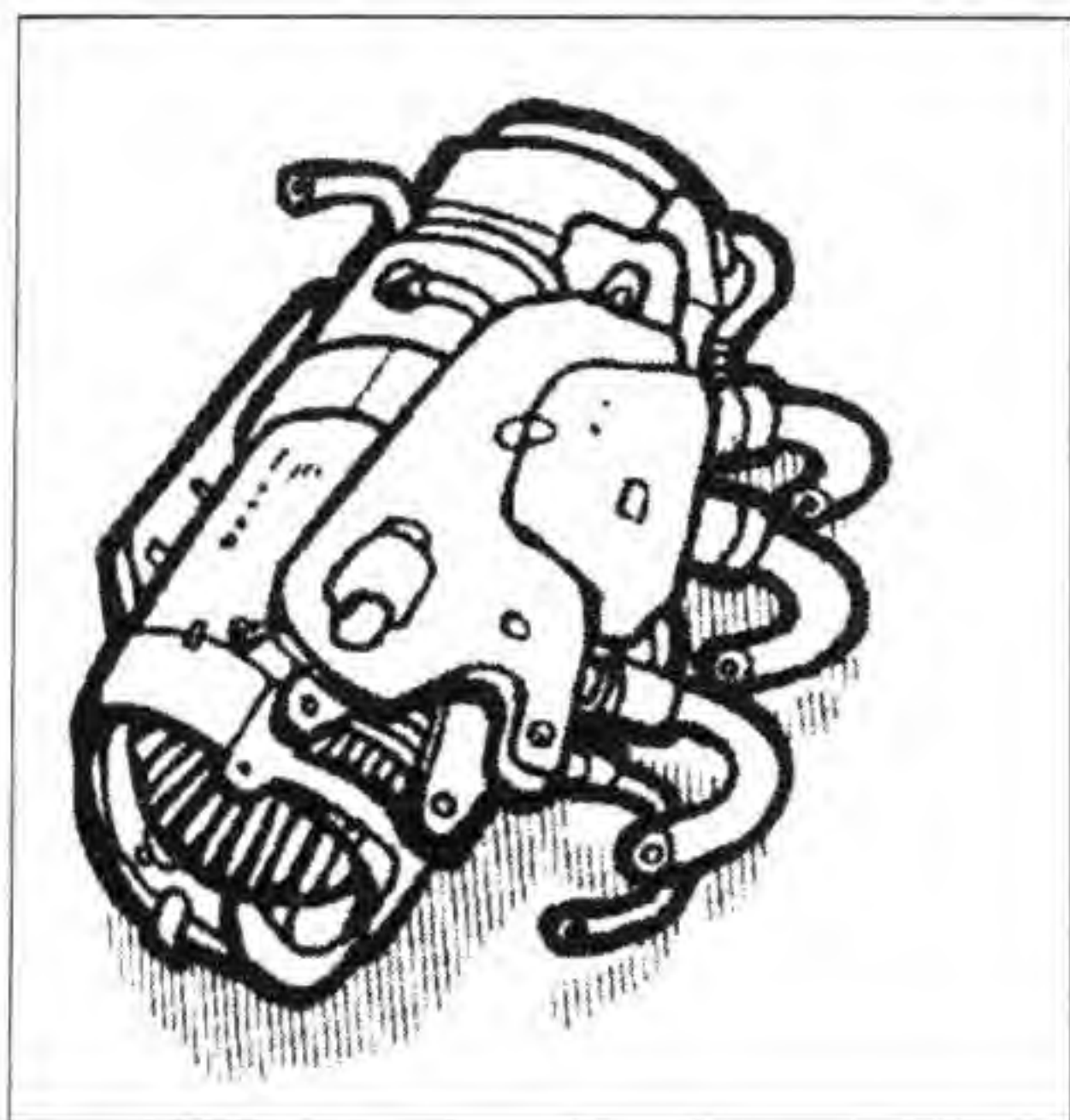


## TEORIERN

Ända sedan Grundandet har de övriga megakorporationernas forskare och ledare strävat efter att förstå den kraft som ligger bakom Cybertronics företagsgrupp. Det finns ett otal teorier varav en del är officiella, andra inofficiella, några väldigt trovärdiga och andra rena spekulationer. Men vilken förklaring man än väljer så kvarstår faktum: Cybertronics vetenskapsmän besitter kunskaper deras kollegor saknar, och detta har haft en stark påverkan på deras anställda.

Industrispioner och infiltratörer har inte lyckats avslöja något; ibland kommer de tillbaka med föga eller ingenting av värde att rapportera, men oftast kommer de inte tillbaka överhuvudtaget. Inte ens Mishimas agenter, som är specialister på området, har lyckats få fram något av värde.

Alla dessa saker som gör Cybertronic så unika — deras plötsliga uppdykande i storfinansens värld, deras förmåga att rekrytera de övriga korporationernas intellektuella elit och deras förbluffande teknologiska genombrott — är alltså olösliga mysterier för de övriga korporationerna, som helt enkelt inte vet «varför» eller «hur». Allt de har att gå efter är en mängd teorier rörande det som kallas «FENOMENET CYBERTRONIC».



### CYBERTRONIC-PIASTER

Den ovanligaste korporationsvalutan är Cybertronics piaster, som egentligen bara förekommer på pappret. De används som enhet på kreditgarantier, checkar, och andra värdepapper, men går bara att lösa ut i reda pengar i Cybertronic-banker, och då får man ut dem i form av kardinalsmarker. En piaster motsvarar en kardinalsmarker.

### CHEMIMAN

«ChemiMan» är en fjärrstyrd eller målsökande robot som kan bära biologiska eller kemiska vapen kapabla att döda ett stort antal fiender på kort tid, och den är också passande nog ungefär av en normal likkistas storlek.

ChemiMan kan förses med ett antal olika gasventiler, beroende på omständigheterna.

Eftersom Cybertronics vapnade styrkor till så liten del består av konventionella förband fyller självständiga vapen som detta en mycket funktion.

ChemiMan har hittills inte använts mot de övriga korporationernas enheter.

## KARDINALENS ORD

«Uppgifterna ni begärde om Cybertronic ligger på ert skrivbord, broder Luciano. Kvall-H.»

«Utmärkt, broder. Men inget av detta får nå Direktoratet — det är helt inofficiellt.»

Cybertronics donationer till Brödraskapet är helt och hållet symboliska och står inte alls i relation till megakorporationens välstånd. Katedraler som byggs i Cybertronic-distrikt står öde och övergivna. Bannlysningar och hot om uteslutning från Kurian ignoreras, predikomän och till och med inkvisitorer talar för döva öron när de målar upp de scener av död och förstörelse som följer i den Mörka Legionens spår.

Förändrare och Skådare talar om mystiska och oförklarliga visioner när de har använt Konsten för att undersöka Cybertronic-anställda — de är så oförstörda att det är för bra för att vara sant. Ingen har någonsin hittat minsta spår av den Mörka symmetrin eller någon annan form av ondska i Cybertronic-anställda, så varför skulle de stödja Brödraskapet?

De övriga korporationerna har dock en stark bundsförvant i Brödraskapet, och detta är den enda anledningen till att de två har någon som helst kontakt med varandra. Kardinalen har ett begränsat inflytande över Cybertronics ledning.

Brödraskapets officiella förklaring till «Fenomenet Cybertronic» är att ingenting särskilt egentligen har inträffat. Vid tiden för Grundandet begick de övriga megakorporationerna en mängd stora misstag — något de vägrar att erkänna — som banade vägen för en femte konkur-

rent. Experter, företagsledare och vetenskapsmän från solsystemets alla hörn anslöt sig till Cybertronic, eftersom tanken på att få arbeta tillsammans med den intellektuella gräddan lockade dem.

Det finns inga som helst bevis för att någonting skulle vara annorlunda med Cybertronic-anställda, vare sig fysiskt eller psykiskt. Detta enligt den officiella versionen.

### DEN INOFFICIELLA DOKTRINEN

Den inofficiella tankegång som helt anammats av majoriteten inom Brödraskapet och Imperial är att detta är det första tecknet på ett nytt mönster i den Mörka symmetrin, ett mönster som ännu så länge är osynligt för människosläktet men som likväl sakta växer som en cancer-svulst inom mänskligheten. När Cybertronic väl har uppnått sitt mål, att bli solsystemets dominerande makt, kommer mönstret att förändras och uppenbara sitt verkliga och vidriga ansikte.

Det är egentligen överflödigt att påpeka att de diplomatiska förbindelserna mellan Cybertronic och Brödraskapet är ansträngda.

Brödraskapet och Cybertronic har endast ett fåtal gånger mötts i strid, och de gånger de har gjort det har det hela oftast slutat oavgjort eller med seger för Brödraskapet. Det andra Direktoratets fanatism har hållit Cybertronic stängna; trots att de är överlägsna vad gäller utrustning och utbildning är de alltför få till antalet. Var Cybertronic än har gått emot Brödraskapet har tio gånger så många krigare rusat till för att stoppa det inkräktande Cybertronic.

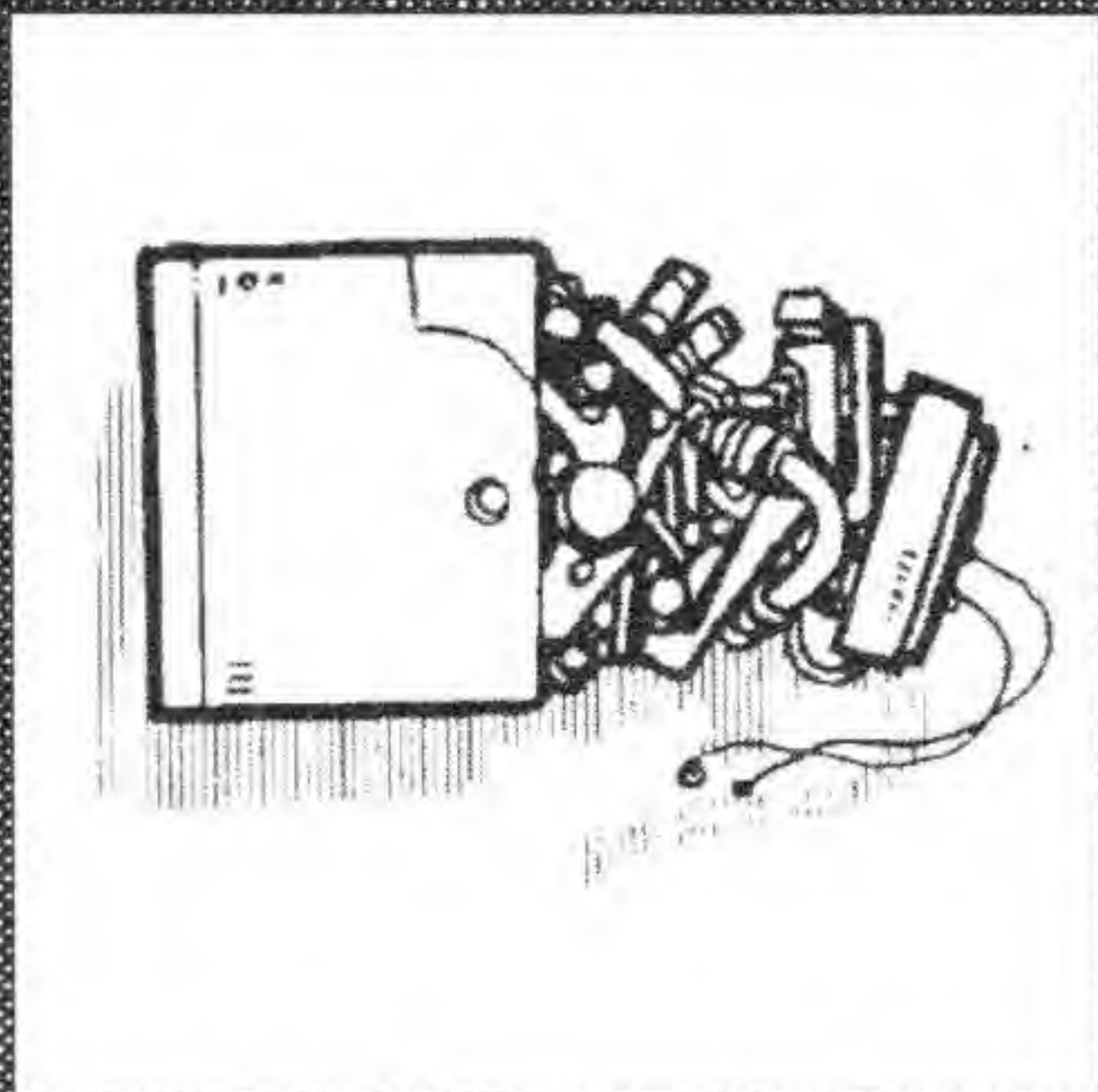




## CSA404

Cybertronics speciella närstridsvapen i 400-serien är mycket populära hos militära styrkor, men de har sällan kommit till användning på gatorna. Modell 404 har ett värmeaggregat i handtaget, som hettar upp klingan till 800°C och ökar dess förmåga att skada.

V	L	STY	SKA (1H)	SKA (2H)	Pris
3,8	113	6	1T6+1	—	0



## KARTELLEN

«Du, Hedges, hittade du nåt i Robustumfilerna?»

«Tja, det är svårt att få ut nåt av det. De kontrolleras till 36% av Consolidator Trusts, 22% är Regalis Holding och 21% var hos Jensen & Jessep och Mercuroil. Du har en fläck på slipsen.»

«Tack. Du vet... Rexington Bank äger större delen av aktierna i alla de där fyra företagen.»

«Verkligen...? Vild gissning: Robustum kontrollerar Rexington.»

«Mitt i prick. Jag tror att det är kaffe.»

Kartellen har inte kunnat göra särskilt mycket åt Cybertronic, men har inte heller försökt. Så länge korporationen betalar sin del av Kartellens utgifter kan den inte införa några restriktioner, fastän såväl Imperial som Brödrskapet och Mishima kräver det.

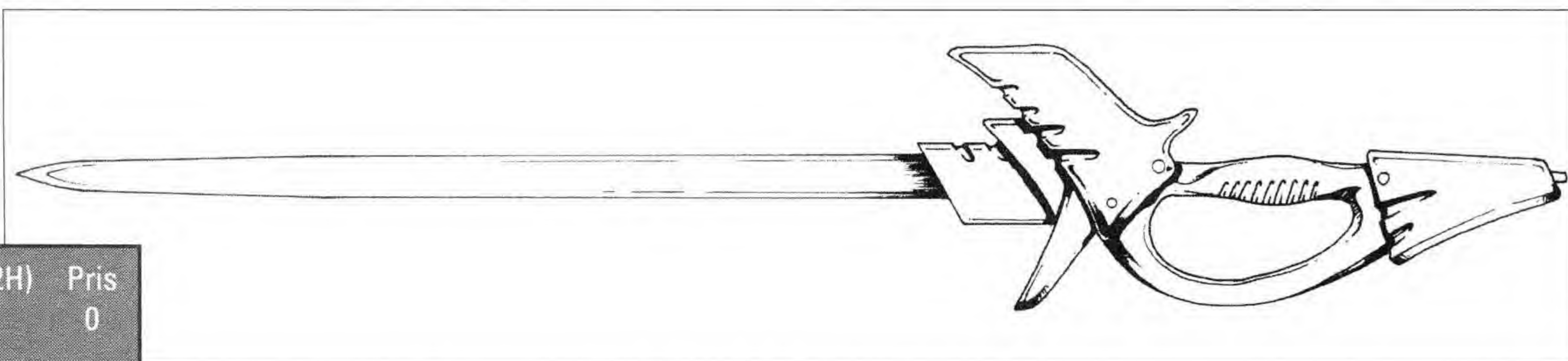
En stor del av Externen är dock fullt sysselsatt med att studera och nysta upp det ogenomträngliga nät som ska vara Cybertronics företagsstruktur. I några fall har

upp till femhundra nivåer av ägandeskap undersöks innan man äntligen har lyckats spåra ägandeskapet till Cybertronic. Och eftersom holdingföretagen kan byta ägare och namn över en natt, kan man förstå att det är en svår uppgift att kartlägga Cybertronics affärsimperium.

«Är det sant att Cyberfolket skickar oss ett «lik», korporal?»

«Ja, men han sägs vara en av de bästa. Håll dig till honom så räddar han livet ditt när som helst. Det är lik-som inprogrammerat i dem...»

Cybertronics soldater har haft en ambivalent position i Doomtrooper-grupperna; de är alla utmärkta krigare, ojämförliga i styrka och skicklighet, men av uppenbara skäl har de haft problem att smälta in med de andra. Å andra sidan är alla Doomtroopers erfarna nog att inse att man inte har råd med några konflikter inom en grupp — allas liv hänger på att de kan samarbeta.



## OFFENHAUER-TEORIN

«Major, kan vi vänta oss något indirekt eldunderstöd under anfallet?»

«Nej, men kommer du ihåg överste Vinciano? Han jobbar för Cybercurity nuförtiden och råkar av en ren slump stå med femton chassögrupper 1.300 meter norr om anfallsmål Qvintus. Anropa honom på frekvens Z18, och hälsa från mig!»

«Uppfattat, major!»

Inom BAUHAUS har den tvärvetenskapliga teori som skapats av en grupp av forskare ledda av general Jean-Louis Offenhauer kommit att bli förhärskande. I korta drag menar man där att Cybertronic har utvecklat biokemiska metoder att förändra kroppens fysiska funktioner och till och med de mentala — nervsystemet och hjärnfunktionerna påverkas av en okänd substans, bakterie eller DNA-kod.

Genom att «smitta» en person med denna substans får man dennes hjärna att fungera i enlighet med Cybertronic-mentaliteten, där beslutsfattandet i ringa eller ingen grad påverkas av känslomässiga faktorer. Teorin stöder sig huvudsakligen på det faktum att Cybertronic-besättningen är ökad för att vara förutsägbar och att alltid göra det som för stunden tycks mest logiskt, samtidigt som de i sina beräkningar tar in SAMTLIGA tillgängliga faktorer för bedömning.

General Offenhauer, 96, är för närvarande styrelseordförande för Cyberchemicals, Inc.

## BAUHAUS INFLUENS

Bauhaus är den megakorporation som har förlorat mest på Cybertronics «rekryteringskampanjer». En stor del av officerskåren har övergivit sin korporation för att istället bli hängivna Cybertronic-anställda, och de visar till och med ännu större lojalitet mot sina nya herrar än de gjorde mot Bauhaus. Detta får en naturligtvis att tro att Bauhaus skulle reagera negativt, men faktum är att de istället visar respekt och beundran för dem som har lyckats locka deras elit att överge sitt ursprung. Många Bauhaus-anställda drömmer också om att en dag bli rekryterade av Cybertronic, eliten, det slutgiltiga beviset på att man lyckats.

Merparten av Bauhaus-avfällingarna är män som getts höga positioner inom det militära komplexet, Cybercurity, där de för närvarande utgör en stor del av kadern av generaler, marskalkar och strateger. Detta har också avspeglat sig i Cybertronics militära taktik som är mycket lik Bauhaus, fast lätt modifierad för att fungera med korporationens små specialenheter enligt Imperials modell.

Ingenjörskonsten och den tunga industrin är andra områden där Cybertronics influenser från Bauhaus tydligt syns. Toppingenjörer har rekryterats för att designa den mest avancerade utrustning som går att få tag i — kanske inte alltid den bästa utrustningen, men de mest fulländade och kostnadseffektiva varorna. Bauhaus har på sitt håll tagit till sig mycket av den tillgängliga Cybertronic-tekniken, och på så sätt åtminstone fått ut någonting av sin förlorade intellektuella elit.



## AFFÄRSRELATIONER

Grundandet av Cybertronic var ett hårt slag för Bauhaus, och den första tiden gjorde de allt som stod i deras makt för att återta sina förlorade tillgångar. Cybertronics grepp om dem var dock alltför hårt, och lyckades Bauhaus någon gång återerövra någon gruva eller raffinaderi fann de att allt hade förändrats och att återtagandet varit helt lönlöst. De tidigare Bauhaus-arbetarna anammade inte längre Bauhaus-ideologin utan gjorde revolt mot sina förutvarande arbetsgivare.

Idag är Bauhaus underleverantörer Cybertronics största marknad, och Bauhaus är Cybertronics största leverantör av råmaterial, födoämnen och tjänster. Samarbetet och den ömsesidiga förståelsen korporationerna emellan har flera naturliga orsaker:

För det första har de liknande åsikter vad gäller management, design, kvalitet och livsstil — endast det bästa är gott nog, både vad gäller produkter och människor.

För det andra behöver Bauhaus sin samarbetspartner för att kunna tävla med Capitol och Mishima, eftersom Cybertronic är de enda som kan producera den teknologi som krävs för att tillverka det kvalitetsmässigt absolut bästa.

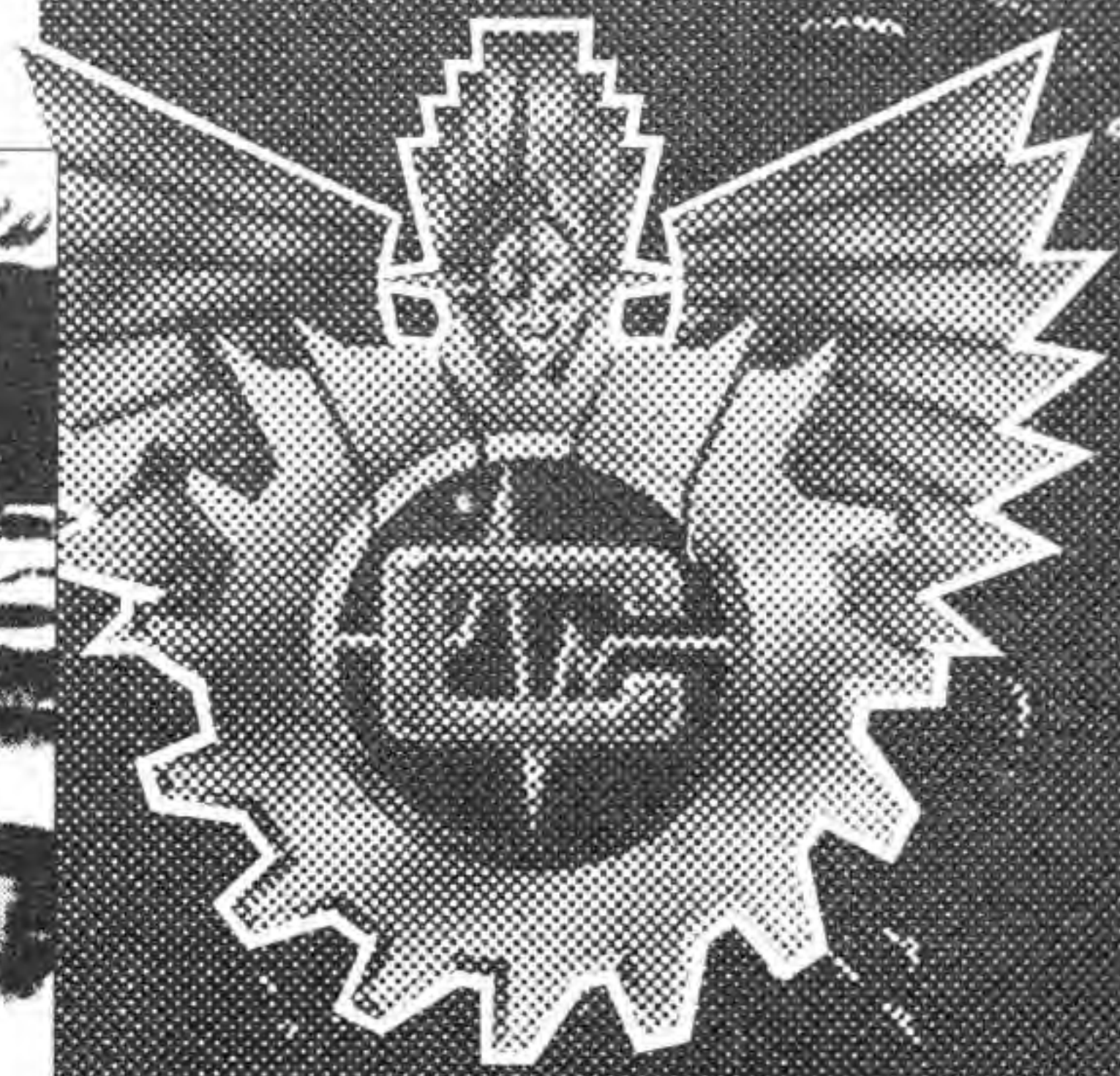
För det tredje hoppas Bauhaus börsmäklare göra en rejäl vinst i det långa loppet genom att investera i Cybertronic medan korporationen fortfarande är relativt liten. Nästan en tredjedel av Cybertronics underavdelningar kontrolleras till resterande 49% av Bauhaus.

För det fjärde vill Bauhaus vetenskapsmän vara säkra på att bli de första att knäcka hemligheten bakom «Cybertronic-fenomenet». Än så länge är de inte ens i närheten.

## KONFLIKTER

Bauhaus-trupper har både på Mars och Mercurius setts kämpa sida vid sida med Cybercurity-styrkor, och endast vid ett fåtal tillfällen har de bekämpat varandra, främst på Venus. Vid vart och ett av dess tillfällen har Bauhaus generaler med lätthet besegrat sina före detta vapenbroder genom att förutsäga deras drag. Detta har också lärt Cybertronic en läxa, och man försöker numera undvika strid — oddsen mot att ett anfall mot Bauhaus-styrkor har nämligen visat sig vara så högt som 1 mot 5,2. Ur en Bauhaus-officers ögon är det dessutom närmast otänkbart att ens föreslå en oprovocerad attack mot en före detta vapenbroder.

Kontakterna och samarbetet mellan Bauhaus och Cybertronic är alltså ganska omfattande.

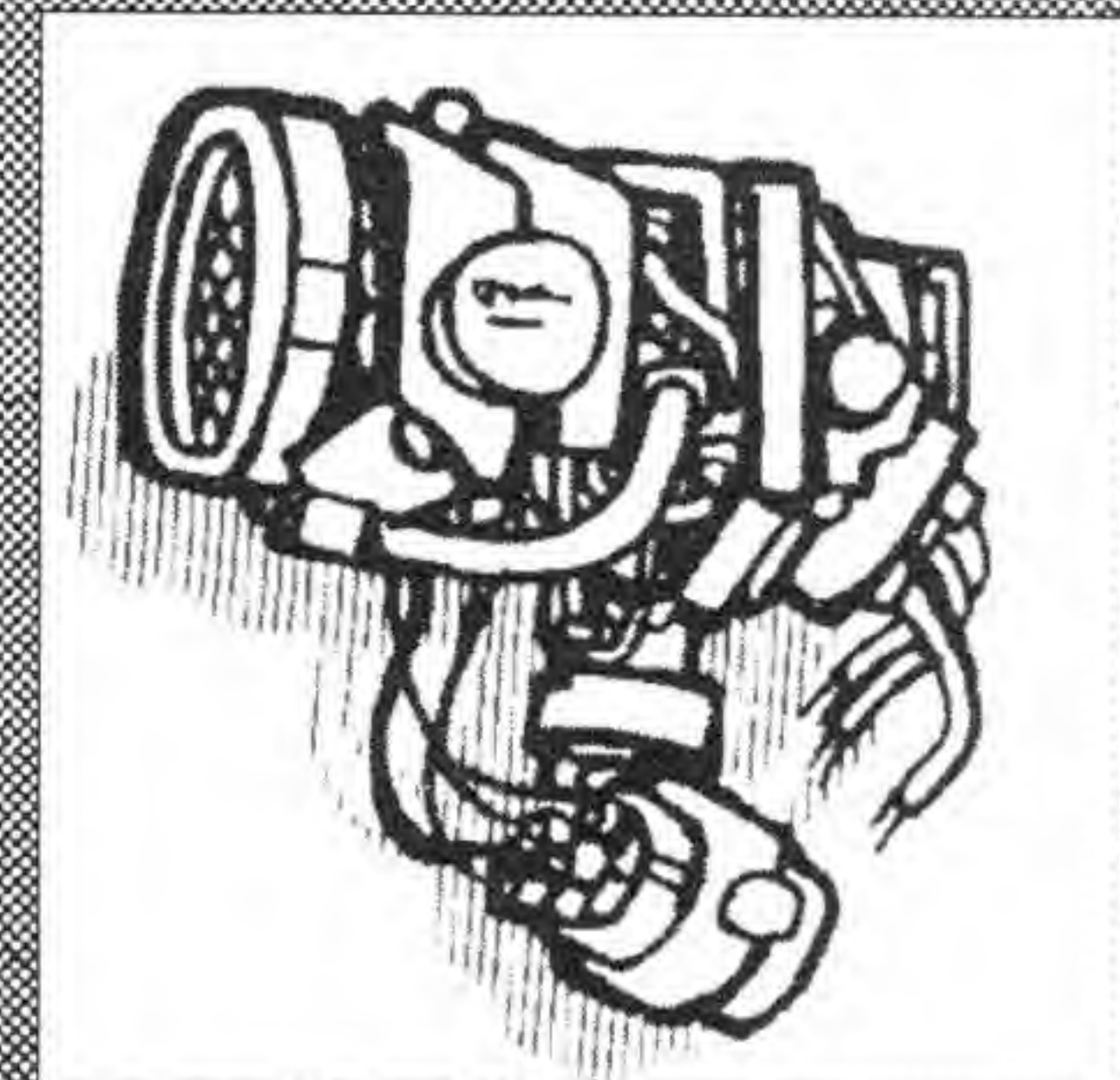
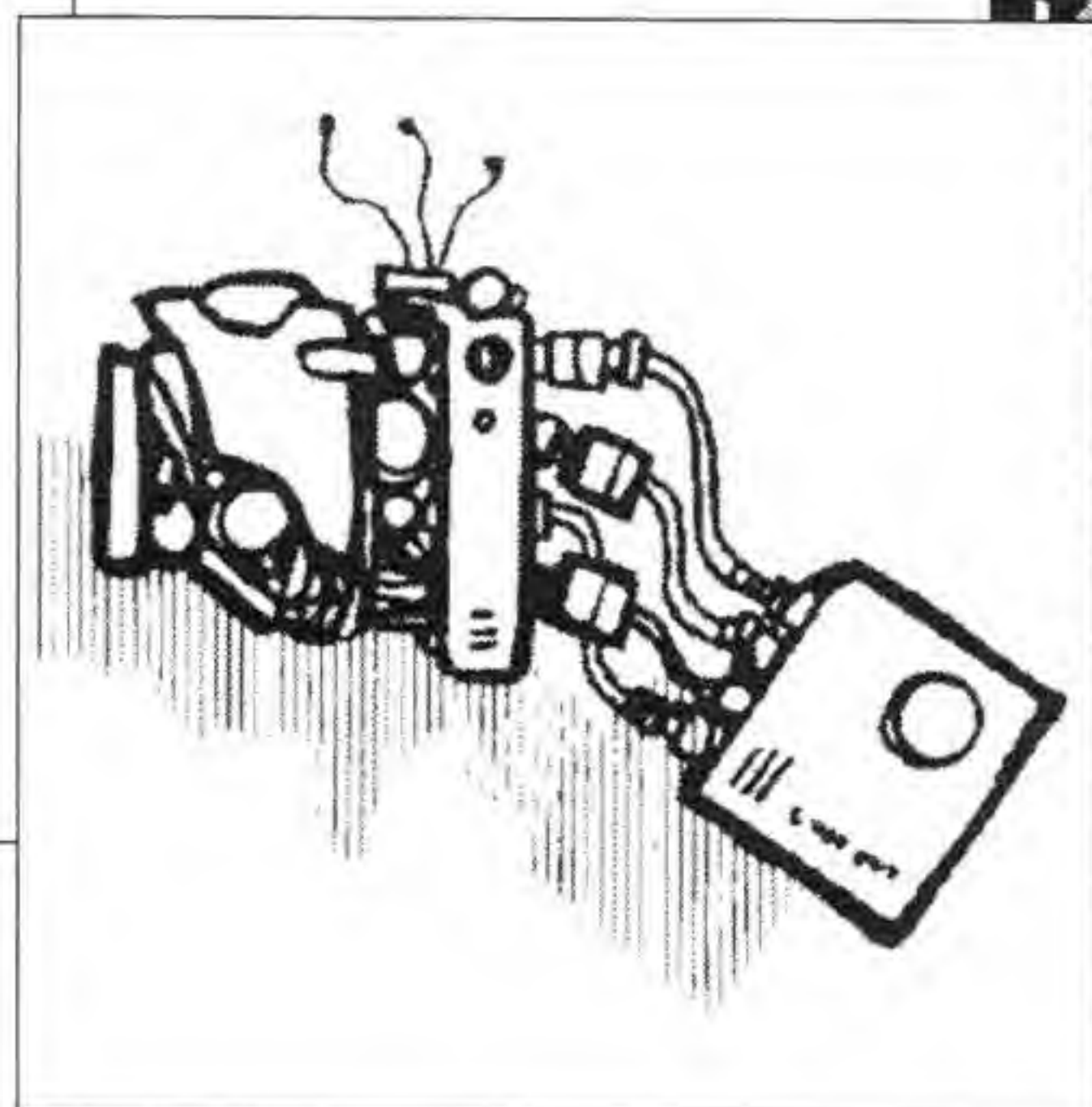
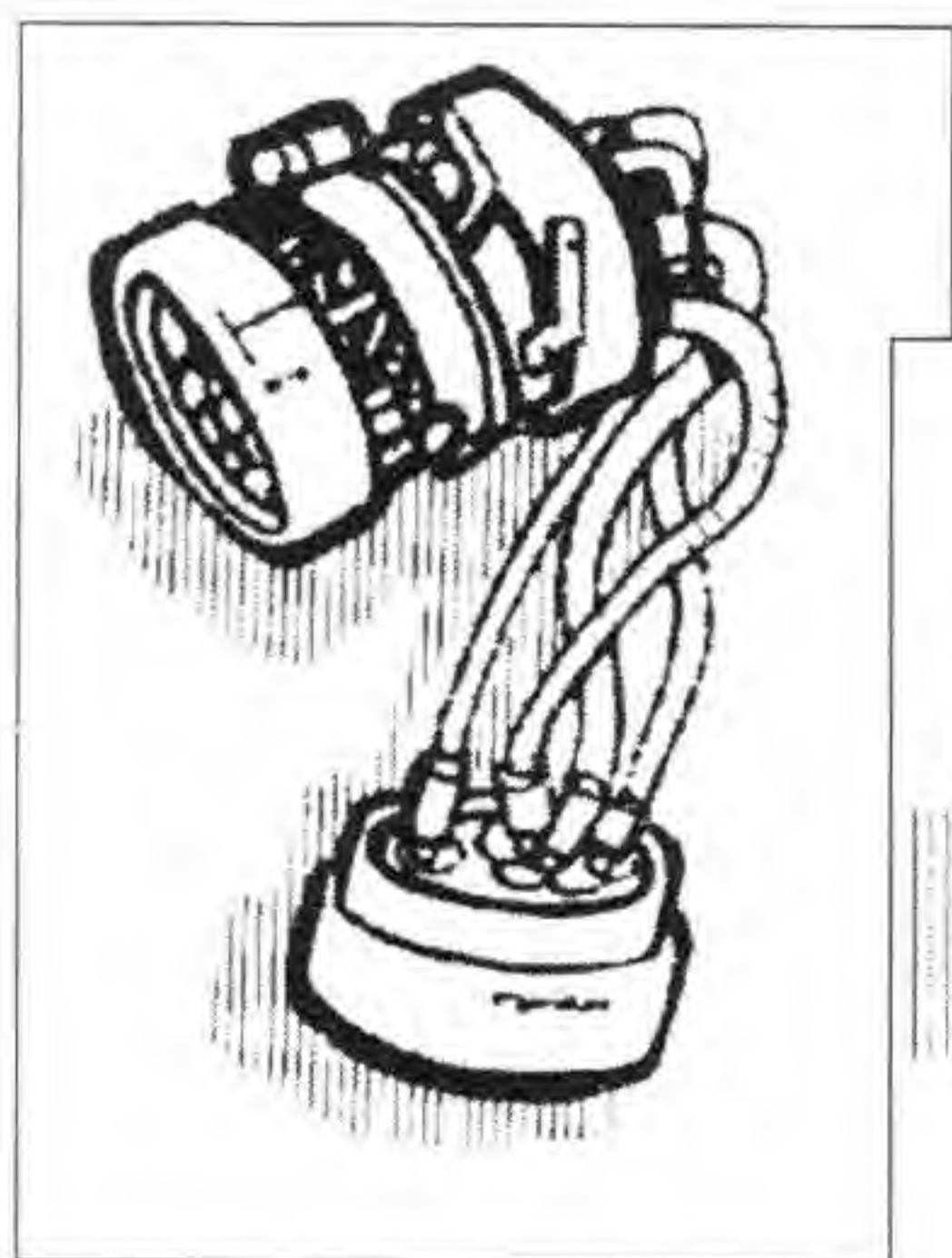


## TICKER

Monosodiummortalensalämononitril-3, eller «Ticker» som den vanligen kallas, är en av den moderna vetenskapens tio främsta upptäckter. Den uppfanns och producerades först av underlöjtnant Miriam Duval vid BauChemicals.

Ticker är en hyperledande biokemisk substans som när den injiceras i hjärnbarken optimerar överföringen av nervimpulser, och förbättrar därigenom hjärnans kapacitet och ökar dess aktivitet. Med lättare förändringar kan Ticker också förmedla dessa nervimpulser direkt till konventionell elektronisk utrustning, vilket i teorin innebär obegränsad möjlighet till mekaniska förbättringar av människokroppen.

Ticker befinner sig fortfarande i utvecklingsstadiet och dras ännu med några svårare bieffekter som ticks i ögonmuskulaturen (vilket har gett substansen dess oknamn), undertryckande av hjärnans emotionella centrum, muskelkramper och konvulsioner. Det har också inträffat att försöksdjur och -personer har börjat tugga fräcka och drabbats av rabies-liknande symptom.







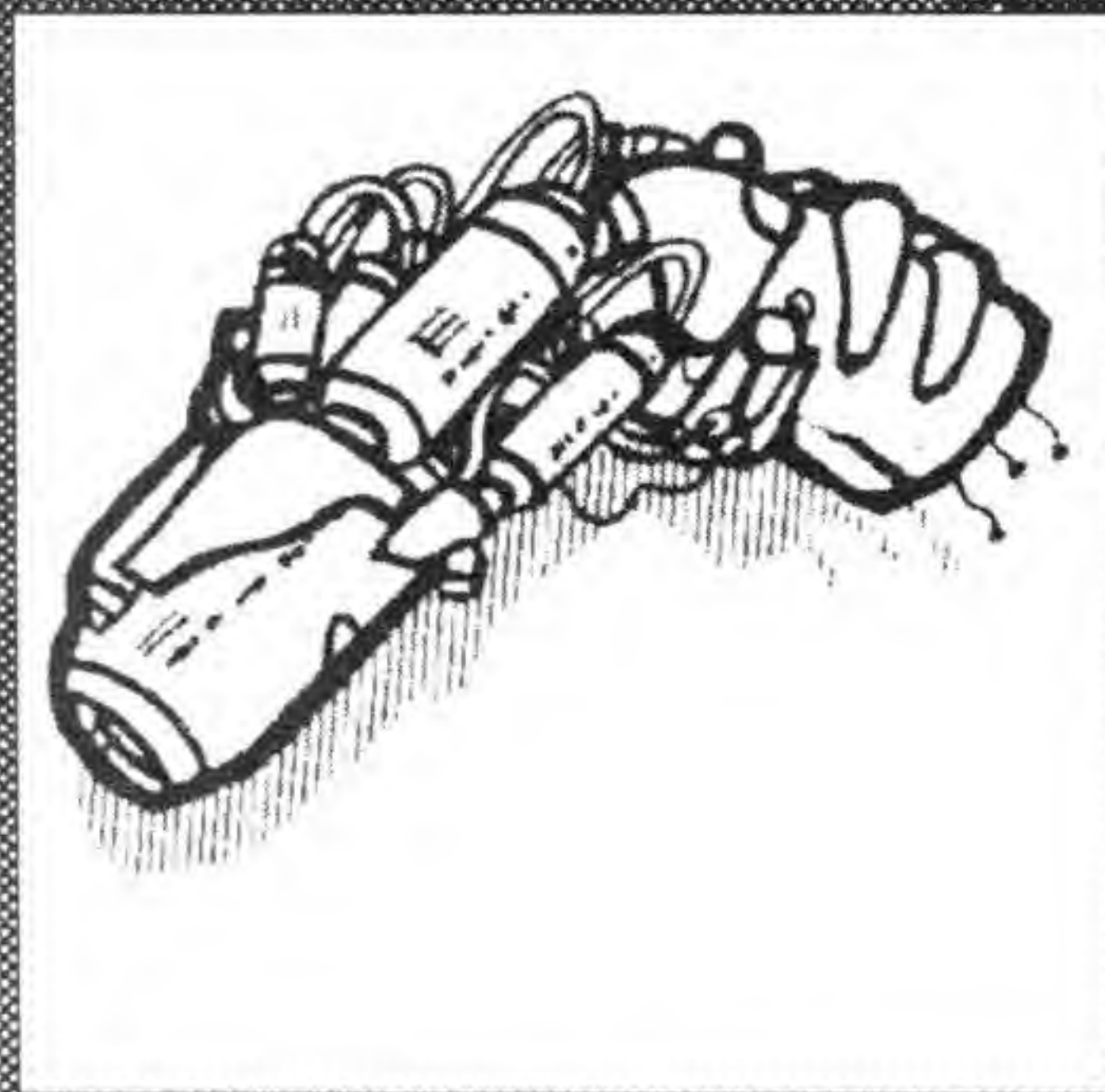
## BLUEBERRIES

Under Bauhaus försök har dessa blå piller använts för att dämpa Tickers fysiska bieffekter.

Forskningsprogrammets mål är naturligtvis att utveckla Ticker till någonting med effekter liknande de som Cybertronic tycks ha nått fram till.

«Blåbären» bedövar vitala delar av det autonoma nervsystemet, som styr alla muskler.

Bedövningen är tänkt att hindra nervsystemet och musklerna från att gå bär-särk, men har upprepade gånger resulterat i hjärtinfarkter och hjärnblödningar. De har dock inte någon effekt på det undertryckande av hjärnans emotionella centrum som Ticker orsakar.



## SULLIVANS SYNDROM

Före detta Capitol-psykologen dr. Simon Sullivan, expert på psykologiska stridsreaktioner, myntade en teori som gick ut på att «Fenomenet Cybertronic» härrör ur en mental abnormitet hos «förrädarna». Inför hotet från den Mörka Legionen, Brödraskapets skräckpropaganda, samhällets högt ställda krav och rymdens tomhet har dessa personer drabbats av en mental ohälsa som påminner om schizofreni, vilken får dem att lämna allt för att inleda en ny karriär i en helt ny miljö. Syndromet, fortsätter han, förändras också hjärnans funktioner — förmågan till logiskt tänkande och matematiska beräkningar förbättras medan känslor och fantasi undertrycks — och har även kunnat påvisas hos chimpanser i liknande situationer.

Teorin har vunnit stor ryktbarhet — och även om ingen tar den på allvar så skapar «Sullivans syndrom» fortfarande stora problem för Cybertronics propaganda-maskin.

Dr. Sullivan dog i en hjärtattack vid 28 års ålder.

## RELATIONER

Den genomsnittlige Capitoliern tycker varken särskilt bra eller illa om Cybertronic — de är en affärspartner som alla andra — och affärsrelationerna mellan Capitol och Cybertronic är omfattande och lönsamma. Capitol har inte drabbats i någon märkbar utsträckning av vare sig infiltratörer eller förrädare, och så länge Cybertronic inte ställer till bråk med Capitol låter man dem vara ifred. Cybertronic kontrollerar stora företag, produktions- och underhållningsdistrikt i San Dorado, Capitols «huvudstad» på Mars.

För att hitta någon negativ aspekt i relationerna mellan Capitol och Cybertronic måste man gå till den drastiska skillnaden i de två korporationernas syn på individen. Flertalet capitolier har svårt att stå ut med Cybertronic-folkets elitism, men affärerna blomstrar...

## IMPERIAL

«Nå, Allen, var slår vi till härnäst?»

«Cybercadium. Milton på ISC5 var väldigt klar på en punkt: civila förluster är ett måste. De måste fås att komma ihåg Eldfåglarna.»

Imperial följer helt öppet Brödraskapets inofficiella doktrin — att alla Cybertronic-anställda och allt deras arbete är förbundet med den Mörka Legionen. Detta innebär inte att de två korporationerna befinner sig i fullt krig, men det innebär däremot att de inte har några som helst diplomatiska relationer, inga affärsrelationer och inga gemensamma bosättningar. Det är tvärtom så att Cybertronic-kontrollerade bosättningar och avsides belägna komplex i allmänhet är «tillåtna» mål för alla militära styrkor — särskilt Imperials. Denna ursäkt används väldigt flitigt, och oavsett om den överensstämmer med sanningen eller ej är den en god ursäkt även när det gäller att erövra Capitol-bosättningar...

I civiliserade urbana områden inskränker sig kriget till

terroristaktioner utförda av frilansare, eftersom Imperial inte vill skicka sin egen personal på sådana riskabla uppdrag. Istället anlitar de gatugång och brottslingar för att placera ut bomber, lönnmörda och utföra diverse sabotage. Cybertronic svara med samma mynt, vilket har resulterat i extreme säkerhetsåtgärder runt och i de båda korporationernas officiella byggnader. Imperials terrorattacker stöds, i de fall de inte organiseras, av framförallt ISC och Bartholomew-klanen.

Men som på alla andra områden där pengar är inblandade kommer profitintressen och girighet ofta före personlig övertygelse — till och med i Fukido, Imperials «huvudstad» på Mercurius, har Cybertronic-företag och -kontor etablerat sig. Dessa «bunkrar» tillhör de tyngst befästa byggnader som någonsin uppförts med sina 7 meter tjocka betongväggar och två meter tjocka pansarglasfönster, omgivande minfält och elektriska taggtrådsstängsel — de är kort sagt så ointagliga en byggnad någonsin kan bli.

## MISHIMAS DOKTRIN

«Har vi fått sändningen från Cybertox än, mr. Kurito?»

«Tyvärr, mr. George, det verkar ha blivit något slags problem i tullen. Vi misstänker att Bakin och arvfurst Moyas män hann dit före oss...»

«Må Fan ta dig, Kurito! Jag sade ju särskilt till om att du skulle övervaka det här personligen! Nybeställ de där medicinerna omedelbart — kostnaden kommer att dras av från din lön.»

«Men, mr. George, räkningen löper på över femton miljo...»

«Det var allt, Kurito!»

Mishimas och Cybertronics relationer påminner mycket om de mellan Capitol och Cybertronic med sitt världsliga och öppna sätt, men Mishimas handelskontakter är inte

alls lika omfattande. I utbyte mot den unika Cybertronic-tekniken, som är ett måste i många av Mishimas elektriska artiklar, förser man Cybertronic med födoämnen, råmaterial och tjänster. Mishima står i stort sett bakom Brödraskapets officiella förklaring till «Fenomenet Cybertronic».

Detta gäller Mishimas Venus- och Marsbaserade grenar, medan den Mercuriusbaserade grenen med arvfurst Moya i spetsen vägrar att ha någonting alls att göra med Cybertronic. Inga affärer, inga näraliggande bosättningar, inget militärt samarbete. Man går inte lika långt som Imperial utan ignorerar helt enkelt Cybertronic. Korporationens unika teknologi införskaffas genom arvfurstinna Marikos och arvfurst Marus kanaler.



## VEM DÄR?

Jansen vräkte igen taxins dörr med en smäll. Det hade varit en fruktansvärd morgon, och det syn-tes på honom. Utan att hinna med vare sig dusch eller rakning hade han varit tvungen att kasta på sig kläderna och störta ned till en taxi — bara för att den förbannade klockan inte hade ringt. Halvvägs till jobbet insåg han att han dessutom hade glömt portföljen med alla papper som behövdes för att avsluta Nelson-affären, men han hade inte tid att åka tillbaka för att hämta dem nu. Han skulle få ännu större problem om han kom för sent.

Han skyndade på stegen medan han fumlande i fickorna efter ID-kort och passersedlar närmade sig säkerhetszonen.

«Halt! Vem där?»

Cybertronics säkerhetsvakters välkända anrop saktade inte ned hans steg, och han närmade sig de två männen som stod posterade utanför grinden. Han kände igen av dem från tidigare säkerhetsjobb vid hans avdelning.

«Morron, Joe. Kul att ses. Vänta lite bara, så ska du få kika på ID-kort och passer...»

Han avbröts av vakten som höjde sitt automatvapen.

«Identifiera er eller lämna området!»

Jansen avbröt sina frenetiska försök att hitta papperen och kastade en förvånad blick på man-nen.

«Kom igen, Joe, du kommer väl ihåg mig — Jansen. Du jobbade under mig på Forsknings. Två månader sen.»

«Visa era identifikationshandlingar eller lämna området. Detta är sista varningen.»

Vaktens envishet fick Jansen att inse situationens allvar. Han återupptog letandet i fickorna när det plötsligen slog honom.

«Jag har glömt dem hemma, på köksbordet. Låt mig bara ringa upp dr. Thompson, så...»

Jansen avbröts av automatvapnets ilska rasslande, och han kastades ett antal meter baklänges med bröstet sönderslitet av kulor. Hans ansikte stelnade i en smärtfylld grimas, men där fanns också en svag glimt av förvåning.

När hans sargade kropp genomförs av en sista darrning och sjönk ihop vid en gatlykta närmade sig den ene vakten liket med vapnet eldberett.

«Oidentifierad inkräktare neutraliserad vid grind B45 efter att ha misslyckats uppvisa identifika-tionshandlingar. Begär en städpatrull och återgår till vakttjänsten. Klart slut.»

## KÄNN DIN FIENDE

Det här uppdraget var en total röra. Waters hade känt på sig att något var fel ända från början, något han inte kunde sätta fingret på.

Det hade börjat för några veckor sedan när Takasha Electronics kommit till honom med ett för-slag. Det verkade enkelt — allt de ville var att han skulle luska reda på vem som försökte slå ut Takasha på Luna.

Sen började problemen dugga tätt. När Waters hade försökt kolla igenom datorerna i jakt på bakgrundsinfo hade Takasha skickat några torpeder på honom för att tala honom till rätta. Efter det hade det bara blivit värre. När han äntligen lyckats ta sig igenom den byråkratiska snårskogen gav han nästan upp sina försök att få reda på vem som egentligen ägde företaget — och vilka motstån-dare han kunde vänta sig att stöta på — när han stötte på en veritabel labyrint av ägarförhållan-den.

Efter att ha gått igenom 53 bulvaner fick han äntligen fram det. Cybertronic. Det borde han ha fattat.

Ingen försvarar sina tillgångar som Cybertronic. Det är rena spionromanen, det är helt omöjligt att skilja svart från vitt.

Och när han drog upp det hela med Takasha sa direktören att det var något de inte hade känt till — men ändrade det egentligen någonting, nu när de kände till det?

Nu visste Waters i alla fall vad det var folk han hade att göra med — och var han skulle leta efter dem.

Han gick runt bland vattenhålen och ställde lite frågor, och förstod snart att han var på rätt spår. Andra frilansare hade tillfrågats om de var villiga att slå till mot Takasha, slå till hårt. Joker och Travis hade accepterat erbjudandet, och enligt ryktet samarbetade de med någon korporation. En del gör vad som helst för tillräckligt mycket stolar.

Han lyckades få reda på att de två frilansarna planerade att slå till mot anläggningen samma kväll, understödda av enheter som flugits in från Mars. När han berättat detta för Takasha hade denne reagerat ovanligt snabbt — ett kontrakt dök upp framför honom, ett kontrakt där han hade erbjudits att få tillgång till fem grupper av Cybertronics säkerhetsfolk för att stoppa anfallet.

Och här låg han nu, på ett hustak mittemot Takasha-anläggningen, omgiven av en massa Cybertronic-gubbar beväpnade till tänderna.



## C-BASE

«Cybertronic-imperiets vikti-gaste kemiföretag Cybertox laboratorium, raffinaderi, gruv-anläggningar och merparten av deras produktionskomplex ligger i denna bas. C-Base, som den vanligen kallas, är ett arkitektoniskt under som utfor-mats som en jättelik axel tvärs igenom det här klippblocket — Caliban — i asteroidbältets tre-dje Kirkwoodbälte. Administrationen och företags-ledningen residerar dock på Luna.»

De mest häpnadsväckande ryktena angående C-Base gör gällande att komplexet uppför-des på bara 246 dagar, vilket säger en hel del om Cybertronics effektivitet och resurser — inte ens Capitol Constructions kan göra om något liknande.

Enligt Mishimas pioner som senare tillfångatogs och använts som försöksobjekt, sker all gruvdrift i mittensekto-nerna — alltså i asteroidens mitt — medan laboratorierna, kontoren, de säkrade område-na och rymdhamnen ligger i någondera av axelns ytterändar. Lägg särskilt märke till de enorma övervakningsanord-ningarna på ytterändarna.

De anställda sägs ha fantas-tiska löner och bostäder, men måste i gengäld stå ut med rigorösa säkerhetsåtgärder och acceptera det faktum att tiden på C-Base varar livet ut. Detta måste i och för sig anses vara ett lågt pris för att få möjlighet att verka bland vetenskapens främsta pionjärer. De är med största säkerhet rena fanatiker.»

«Tack, dr. Johnston. Nå, mina herrar, det var det. Frågor? Jaha, första bataljonen anfaller från sektor 15, andra från 14, medan tredje och fjär-de bataljonerna tillsvidare vän-tar och försvarar sina posit...»





## DEN NITTONDE STYRELSE- MEDLEMMEN

«Våra agenter har upptäckt att den här oansenliga byggnaden i Lunas utkanter i själva verket är ett hemligt och underjordiskt mausoleum för Cybertronics nittonde styrelsemedlem, Raoul Mannerheim.

Som ni vet var Mannerheim ett av de genier som gjorde Cybertronic till en megakorporation, mycket tack vare sitt briljanta ledarskap inom Cyberchemicals och sin kompromisslösa inriktning på forskning som var så avancerad att den ansågs extrem av samtida myndigheter.

Vi har bevis för att Sergei Mannerheim, Raouls brorson och medlem i Cybertronics styrelse, har tillgång till byggnaden samt att han med jämna mellanrum besöker den. Enligt vanligtvis välunderrättade källor är Sergei till skillnad från sin farbror inte något större geni, men han har trots detta lyckats behålla sin position inom företaget och följa i sin farbrors fotspår.

Vi har stor anledning att misstänka att Raoul Mannerheims mausoleum, uppfört av hans efterlevande enligt instruktioner i hans testamente, förutom den dödes kropp även innehåller en nekroteknologisk inkubator som bevarar kroppen och möjliggör vissa cerebrala funktioner.

Det är vad vi har fått fram, sir.»

«Verkar vara mycket nog Williams. Bra gjort, fortsätt så... Vi får väl se vad Brödraskapet säger om det här...»

Plötsligt avbröts hans tankebanor av ljudet av marscherande fötter. Han såg sig omkring och fick till slut ögonen på en gränd där ett antal soldater kastade skuggor på husväggen. Men det var någonting som inte stämde. Waters ansträngde ögonen till det yttersta och insåg plötsligt vad det var som inte stämde.

Han kastade en snabb blick på soldaterna runt honom, på de blå-svarta uniformerna och de karakteristiska hjälmarna.

Så såg han tillbaka ned mot de framryckande soldaterna, fienden som leddes av Joker och Travis. Soldaterna där nere var rena spegelbilden av de han låg omgiven av — Cybertronics säkerhetsstyrkor. Waters stönade högt. Det här uppdraget var en djävla sörja.

## ENADE VI STÅ

Inkvisitor Mathias steg självsäkert upp på tribunen. Runt honom satt representanter från det Andra direktoratet och Kurian, och längre bak i lokalen satt oroliga Imperial-tjänstemän, osäkra på vad som skulle hända. Inkvisitor Mathias tog fram sin Codex cardinalus och sina egna anteckningar och placerade dem på bordet framför sig. Han vände sig med hela sin imponerande skepnad till sina överordnande bröder och systrar men bevärigade inte hyenorna från korporationen med en enda blick.

«Bröder och systrar. Vi är alla medvetna om att vi står inför det Mörker som hotar att uppsluka oss alla. Mörkret som försöker kväva det ljus som är mänskligheten och allt som är gott. Vi är alla medvetna om det.

Men hotet kommer inte endast från stjärnorna, utan också från våra egna fästen, från de vi borde kunna kalla våra vänner. De har istället visat sig vara våra fiender, och vi har samlats här idag för att komma fram till vad vi ska vidta för mått och steg. Låt oss lyssna till en sann broder, och låta honom lätta sitt hjärta i denna sak. Låt oss hälsa mister Henry Bartholomew.»

Vid dessa ord reste sig en av Imperial-tjänstemännen upp och närmade sig tribunen. Han stannade framför de församlade bröderna och systrarna. Han var en mäktig man och hans röst genljöd av självsäkerhet när han tog till orda.

«Inkvisitor Mathias har alldeles rätt och är mycket vis. Vi har själva utsatts av attacker från denna aspekt av den Mörka Legionen. De har infiltrerat inte bara vår korporation, utan också mänsklighetens själva hjärta medan de påstått sig vara en vän och frälsare. De har anfallit våra industrier med sina förbannade legionärer, och har lönnmördat många av våra hjältar från kampen mot den Mörka symmetrin.»

Den gamle mannen var nu synbarligt upphetsad.

«Detta hot antogs först vara vanlig konkurrens, ett försök att bli en av de större krafterna genom... accepterade metoder.»

Bartholomew gjorde en förlägen paus, väl medveten om de medel hans eget företag använt sig av för att bibehålla sin makt. Han maskerade avbrottet med en hostning och rensade strupen.

«Men nu har de gått över gränsen, och det är klart att detta är Ondskans verk och ännu en av Mörkets manifestationer.»

Med dessa ord drog sig Imperials ledare tillbaka och återlämnade tribunen till inkvisitor Mathias. Den rustningsklädd mannen korsade sina armar över bröstet och vände sig återigen uteslutande till sina överordnade.

«Våra bröder i Imperial har sett detta och de har bidragit med mycket till våra utredningar. Ni har nu hört deras löfte att tjäna vår sak och det är med stor tillfredsställelse jag äntligen kan lägga fram bevis för den fördärliga symmetri som finns mitt ibland oss. Vi måste besluta vad vi ska göra för att stoppa den ondska som går under namnet Cybertronic.»





# KARTELEN

Till slut insåg megakorporationerna äntligen att de snart skulle gå under om alla deras meningsskiljaktigheter skulle avgöras med vapenmakt.

För att undvika detta skapade man Kartellen. En mängd tjänstemän från samtliga korporationer inledde det enorma arbetet med att koordinera medlemmarnas motstridiga policies.

Med tiden och sedan Mörkret sänkt sig över oss stred också Kartellen mot den Mörka Legionen, och för detta syfte skapades Doomtroopers.

Dessa män och kvinnor var de mest lysande av alla krigare som kunde besegra till och med våra egna inkvisitorer i strid. En högst formidabel allierad och en fruktansvärd fiende. Detta gjorde det nödvändigt för oss att få än större kontroll över det Råd som hade kontrollen över dessa krigare.

Kartellen understödde större samarbete mellan megakorporationerna, men var också en tummelplats för småsint ondska och girighet, en degenerationens och grymhetens dyngpöl. Vissa tjänstemän var fullständigt skrupelfria när det gällde att uppnå sina personliga mål och Kartellen förvandlades till ett hemligt sällskap som existerade endast för sakens skull.

— Den Åttonde Krönikan, Megakorporationerna och Kartellen\Lucretii Marcellianus

## BAKGRUND

Kartellen skapades för att ge megakorporationerna ett forum där de kunde diskutera sina meningsskiljaktigheter på diplomatisk nivå, och utan att ta till vapen.

Organisationen som består av en delegation från var och en av de fem megakorporationerna är numera en av de större krafterna i solsystemet. Varje delegation består av tusentals diplomater, administratörer och företagstjänstemän.

Kartellen som ursprungligen skapades för att underlätta samarbete mellan korporationerna har nu, sedan den Mörka Legionen kommit in på scenen, getts en mer aggressiv roll och utökade befogenheter för att kunna bekämpa detta nya onda. Megakorporationerna behöver nu mer än någonsin kunna slå samman sina resurser för att kunna stå emot Mörkret.

Kartellen har för detta syfte skapat en väpnad elitstyrka, DOOMTROOPERS, bestående av solsystemets yppersta soldater och strateger. Styrkans huvudsakliga uppgift är att bekämpa Legionen varhelst dess styrkor än dyker upp. Detta koordineras och administreras av Kartellen.

Kartellen utför en avsevärd mängd interna utredningar i jakten på infiltratörer från den Mörka Legionen, och dessa är så hemliga att inte ens företagsledningarna har en aning om vad som försiggår inom Kartellen.

I detta invecklade nät av hemliga operationer har det vuxit fram grupperingar inom Kartellen som opererar helt utan styrning från högre ort och mot sina egna okända mål. Dessa grupper använder sin makt och sina kontakter till att understödja illegal verksamhet som drog- och vapensmuggling, lönnmord och försäljning av hemlig information. Vissa grupper har till och med gått så långt som att ta kontakt med den Mörka Legionen och kättnas kulter.



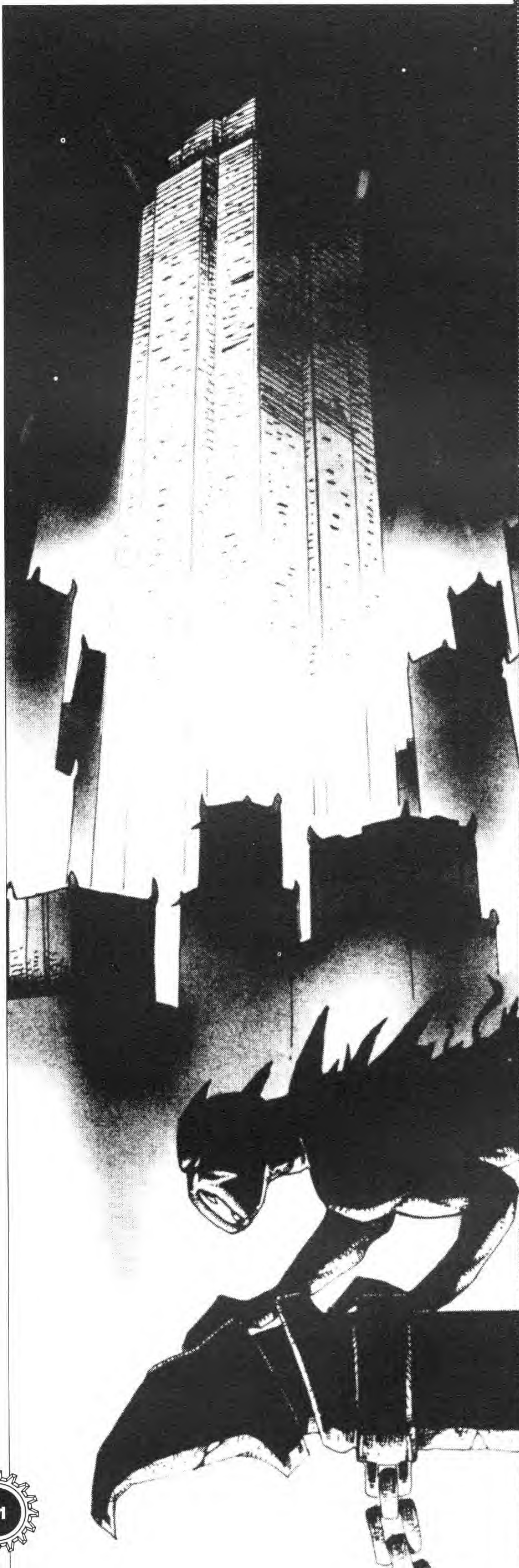
## KARTELL-BYGGNADEN

I Lunas centrum reser sig Kartellens byggnad likt en gigantisk gravsten över de många hopp som en gång ställts till denna organisation. Ursprungligen fanns hela kartellorganisationen i denna ljusgrå stenbyggnad, men till dags dato har organisationen svällt över alla ramar så att den numera även upptar de omkringliggande kvarteren. Det tycks faktiskt inte finnas någon gräns för hur stor Kartellen och dess underavdelningar kan tänkas bli.

I själva kartellbyggnaden finns inte några verkligt mäktiga kartellsektioner, förutom organisationens Högsta råd som upptar byggnadens översta femton våningar. Från Rådssalen på byggnadens översta våningsplan har man den bästa utsikten i hela Luna. I byggnadens övriga delar finns de olika delegationernas kontor; nederst hittar man OFF, sedan Cybertronic, Imperial, Mishima, Bauhaus, Capitol och till sist Brödraskapet.

Kartellbyggnaden bevakas av organisationens »oberoende» säkerhetsstyrkor.

Säkerhetsrådet, BEU, BIE och Doomtroopers högkvarter är ganska nytillkomna inom organisationen, så de återfinns i de omgivande kvarteren.







## KARTELL- ANSTÄLLDA OCH —TJÄNSTEMÄN EXPERTRÅDGIVARE.

Denna titel ges till samtliga agenter som arbetar för Kartellen. Agenterna utför olika sorters operationer, från utredningar till lönnmord.

Den klassiska kartellklädseln är en strikt svart kostym med matchande slips, och utanpå detta en sliten grå trenchcoat. De svarta solglasögonen är obligatoriska.

Många agenter bär en grovkalibrig pistol i ett dolt hölster på ryggen.

**ADMINISTRATÖRER.** Det är megakorporationerna som förser Kartellen med administratörer. De är de bästa megakorporationerna har och de är handplockade med uppdrag att göra sitt yttersta för sin korporations sak. Snart nog har de dock smält in i Kartellens nät av intriger och arbetar bara för sin egen vinning eller för de osynliga makterna. Administratörerna känns igen på slipsen och nälen på kavajslaget.

## STRUKTUR

Kartellen är organiserad i fem delegationer, en från varje megakorporation, där var delegation i sig är en enorm organisation. Tusentals politiker, diplomater, experter, rådgivare och administratörer sänds av megakorporationerna att sköta deras respektive delegation och driva olika frågor inom Kartellen. De främsta tjänstemännen samlas till förhandlingar i HÖGSTA RÅDET, som har högsta beslutsrätt i alla frågor utom säkerhetsfrågor. Dessa behandlas i SÄKERHETSRÅDET av ett utvalt antal delegater och diplomater från var delegation. Säkerhetsrådet har direkt bestämmanderätt över Doomtrooperstyrkorna.

Det finns ytterligare två förgreningar från Högsta rådet, UNDERSÖKNINGSUTSKOTTET (KUU) och SAMVERKANSUTSKOTTET (KSU). Syftet med dessa är att utreda sådant som kräver att megakorporationerna gör gemensamma insatser, exempelvis undersökning av den Mörka Legionen och samverkan inför gemensamma militära insatser.

Brödraskapet har sin egen delegation i Kartellen. Den består av administratörer och observatörer och har fullständig insyn i de flesta utskott och kommittéer. Brödraskapet är dock fullt medvetet om att det finns hemliga fraktioner inom Kartellen och man försöker aktivt infiltrera dessa för att få större kontroll över Kartellen, och i förlängningen därmed även korporationerna.

### OFF

«Oberoende Frilansande Företag» är en liten men viktig del av Kartellen — vore det inte för den skulle Kartellen inte ha någon jurisdiktion över frilansföretagen.

OFF består av några hundra förhandlare, officiellt utsedda av olika frilansande företag, men i realiteten är de i större eller mindre utsträckning megakorporationernas marionetter. OFF underrättas innan någon viktigare «global» restriktion ska införas, men det är ytterst sällan de opponerar sig eller kommer med egna förslag. Det faktum att de existerar och enligt lag har rätt att uttala sig innebär att Kartellens beslut gäller solsystemets samtliga invånare och att Kartellens tjänstemän har inflytande överallt.

### SAMARBETET

**CAPITOL.** Kartellens ursprungliga upphovsmän är fortfarande dess huvudsakliga välgörare och understödjare, och de som är mest intresserade av Kartellens fortsatta existens. De försöker följa Högsta rådets förordningar och genomdriver aktivt — med vapenmakt om så krävs — efterlevandet av dessa förordningar även inom de övriga megakorporationernas jurisdiktioner.

**IMPERIAL.** Imperial lägger också de ned ganska stor möda på att Kartellen ska fortsätta fungera som organisation. Deras representant i Högsta rådet är en prominent medlem av den Högvördiga familjen, men är mer budbärare och talesman än förhandlare. Det är svårt att genomföra några affärsöverenskommelser med Imperial via korporationens Kartell-kanaler, eftersom alla framstående klaner inom Imperial vill ha ett ord med i laget innan några beslut fattas.

Imperial utgör tillsammans med Bauhaus ett slags «motvikt» till Capitol.

**BAUHAUS.** Bauhaus ledning är inte särskilt imponerad av Kartellens arbete, och försöker inte heller påverka det i någon nämnvärd utsträckning. Istället använder man Kartellens administration som en «byråkrat-kennel», där rådgivare, diplomater och företagsledare övas i diplomats konst. Bauhaus har samma problem som Imperial när det gäller beslutsfattande.

**MISHIMA.** Mishimas arbete inom Kartellen är ett sorgligt kapitel. Korporationens delegation leds av Storfurst Mishima och består av hans son och främste konkurrents, arvfurst Moyas, representanter — ett förhållande som naturligtvis medför att delegationen är hopplöst splittrad. Mishima har en stark position inom Säkerhetsrådet eftersom Storfurst Mishima där saknar inflytande, men i Högsta rådet kan de ingenting göra. Noter och förslag som sänds till Storfurst Mishima är helt meningslösa och ingenting annat än ett spel för galleriet.

**CYBERTRONIC.** Cybertronics delegation — som antingen fruktas, hatas eller i bästa fall bara undviks — har det inte lätt i Kartellen. De har inte något inflytande värt namnet, förutom när det gäller avgörande beslut i Högsta rådet — men det räcker. När Cybertronic verkligen vill genomdriva någonting använder de sig av Bauhaus kanaler istället.

**BRÖDRASKAPET.** Brödraskapet har representanter — observatörer — på Kartellens samtliga nivåer, som endast övervakar, noterar och rapporterar. Dessa män är ofta fruktade och respekterade administratörer, och fastän de inte har någon laglig makt bakom sig gör folk oftast som Bröderna säger.



## OPERATIONER

Det ursprungliga syftet med att bilda Kartellen var att skapa en neutral plats där megakorporationerna kunde samarbeta och lösa sina konflikter genom förhandlingar och att utbyta information angående framtida planer och strategier. För att uppnå detta skapades delegationer. Ursprungligen var dessa små grupper av högt utbildade företagstjänstemän, men snart växte delegationerna till dagens monstruöst stora apparater.

I takt med att delegationerna växte ökades också antalet av Kartellen sanktionerade operationer. Kommunikationen mellan departementen och delegationerna var som bäst dålig, vilket snart resulterade i den turbulens som råder idag. I själva verket har megakorporationernas ändlösa krig och konflikter resulterat i samarbetets sammanbrott, och konferenser och förhandlingar har gång efter gång slutat i blodiga strider och otaliga anklagelser.

Istället för att befrämja samarbete megakorporationerna emellan bevakar delegationerna än en gång svartsjukt sina respektive intressen.

Ett av de få projekt som har visat resultat är Doomtrooper-styrkan, vilket delvis beror på att medlemmarna i Säkerhetsrådet är mycket kompetenta officerare och är den enda delen av organisationen som fungerar i enlighet med de ursprungliga planerna.

Ett antal mindre grupper har dessutom getts i uppgift att undersöka och kontrollera frilansarna, de mindre företag som inte är knutna till megakorporationerna. Hemliga operationer med syfte att begränsa dessa företags konkurrenskraft eller att ta kontroll över dem genomförs i Kartellens namn. Men det finns dessvärre också grupper inom de olika delegationerna som använder sin makt till att slå till mot de andra megakorporationerna.

### DE OSYNLIGA MAKTERNA

Delegationernas specifika arbete är ofta hemligt, vilket har lett till att de i princip står i en oberoende ställning gentemot sina arbetsgivare, megakorporationerna. De har tillgång till stora penningbelopp utan att någonsin egentligen behöva specificera vad de används till.

## KARTELLENS SÄKERHETSARBETE

Kartellens avsaknad av en egen militär styrka har avsevärt kringskurit organisationens makt. Detta var av naturliga orsaker en viktig fråga för de ledande politikerna inom organisationen, som till slut lyckades tvinga megakorporationerna att tillåta Kartellen att ha en säkerhetsstyrka. Denna skulle finansieras, utbildas och utrustas av Kartellen, och skulle endast få användas som säkerhetsstyrka.

Ett vidare begrepp som dock bättre passar som beskrivning för hur Kartellen använder dessa förband vore »paramilitär styrka». Skulle detta sätt att använda styrkan ifrågasättas skulle de ansvariga referera till problemet som varande ett säkerhetsproblem — som enligt regelverket skulle ge dem rätt att använda styrkan.

Kartellens säkerhetsstyrkor används i en mängd olika uppdrag. De står för bevakningen av officiella Kartellbyggnader, men kan också träffas på som dödsskvadroner eller konventionella trupper.

Nya rekryter hämtas främst från de frilansande korpo-



Det är naturligt att delar av organisationen har förfallit till kriminalitet och korruption. Företagspolitiker och rådgivare understöder från sin maktställning illegala operationer och ökar därmed såväl sitt inflytande som sin rikedom. Denna ruttenhet har spritt sig inom Kartellen och många rådgivare och militära diplomater på de högre nivåerna är inblandade i skumma affärer av olika slag.

rationerna, vilket gör trupperna tillräckligt självständiga för att kunna sättas in mot megakorporationerna.

### BYRÅERNA

De ärenden som behöver utredas tas om hand av någon av Kartellens byråer. Den mest välkända av dessa är BEU, Byrån för Externa Utredningar, oftast kallad EXTERNEN, som utreder alla ärenden som inte direkt berör kartelltjänstemän. Sådana ärenden kan innefatta uppspårandet av den Mörka Legionens agenter eller sprängandet av en grupp pirater eller smugglare. Merparten av alla mord utreds också av externen.

Kartellens andra byrå är BIE, Byrån för Interna Efterforskningar, eller INTERNEN som byrån kallas av dess agenter och kartelltjänstemännen. Denna byrå utreder alla ärenden som berör kartelltjänstemän eller fall som berör interna policies. Internen används ofta för att spåra infiltratörer eller kättare inom Kartellen.



### KARTELLENS SÄKERHETSTJÄNST

Kartellens säkerhetsstyrkor är kända för sin totala avsaknad av diskretion, och dess anställda anpassar sig till den gängse bilden av en officer inom Kartellens säkerhetstjänst. Grädbeteckningarna syns på axelklaffarna.

En officer i Kartellens säkerhetstjänst standardklädsel består av kamouflageoverall och en skyddsjacka samt en hjälm utrustad med ett antal elektroniska målsöknings- och kommunikationsanordningar.

De är vanligtvis beväpnade med en automatkarbin och bär dessutom en grovkalibrig pistol.

### BRÖDRASKAPETS OBSERVATÖRER

Brödraskapets observatörer återfinns på nästan samtliga nivåer inom Kartellens administration. De är kladda i

Brödraskapets enkla klädnad vars huva de alltid bär neddragen för att inte visa sina ansikten. De är aldrig beväpnade, men det ryktas att vissa av dem besitter mystiska krafter.





## PUNISHERSVÄRD

Detta eneggade enhandssvärd har traditioner ända tillbaka till tiden innan rymdfärderna. De används både av militär och polis, bland annat av Doomtroopers. Deras största fördel är att de är nästan omöjliga att ha sönder.

V	L	STY	SKA (1H)	SKA (2H)	Pris
3,8	81	10	1T6	1T6	14.600

# DOOMTROOPERS

Den officiella militära styrka Kartellen kontrollerar är också den styrka som består av de mest respekterade och berömda soldaterna i solsystemet — Doomtroopers. Dessa är elitutbildade kommandosoldater särskilt tränade för strid mot den Mörka Legionen, tränade för att kunna mäta sig med nefariternas vildsinthet och att kunna slå till mot Ondskans själva kärna.

Doomtroopers står under Säkerhetsrådets kontroll, men soldaterna kommer från megakorporationerna som också har ansvar för att styrkans slagkraft upprätthålls och att nya soldater ständigt tillförs så att man alltid har ett fast antal operativa agenter att tillgå. Tekniskt understöd och andra sekundära funktioner inom kåren organiseras av Kartellen men även här kommer merparten av rekryterna från megakorporationerna.

## STRIDSENHETERNA

En Doomtrooper-enhet består vanligen av två soldater, båda tränade i alla sorters strid men i skiftande omfattning; den ene är närstridsexpert medan hans partner har specialiserat sig på understödande eld.

Enheterna kan förändras och omkomponeras beroende på uppdragets art.

## UTRUSTNING

Utrustningen och vapnen som används av Doomtrooper-soldaterna har utvecklats av megakorporationerna i nära samverkan med Doomtrooper-teknikerna. Teknologin som används är alltid den senaste och vida överlägsen tillgängliga produkter av standarddesign. Många av vapnen existerar ännu så länge endast som prototyper.

Rustningen som bärs av Doomtrooper-soldaterna består av lättplast och keramiska material och har getts en mjuk insida bestående av ett nytt energiabsorberande material som tagits fram av Cybertronic.

## UPPDRAG

Doomtrooper-enheterna ges varierande uppdrag, men används aldrig för att lösa konflikter mellan megakorporationer eller enstaka tjänstemän, och aldrig heller mot Brödraskapet.

Det sätt på vilket enheterna är organiserade har försett Kartellen med en stridsmaskin som skräddarsytt för småskaliga strider. Doomtroopers används i kommando-attacker mot fientliga fästen — uppdrag som sällan berör mer än tio eller tjugo män.

De farligaste uppdragen är räder mot kättarnästen eller den Mörka Legionens citadell.





## ATT SKAPA EN DOOMTROOPER

En Doomtrooper-karaktär skapas på i princip samma sätt som vilken annan rollperson som helst, och dess bakgrund kan väljas helt fritt. Den huvudsakliga skillnaden är att Doomtroopers träning är mer specialiserad än andra bakgrunder, och att den färdige soldaten är överlägsen vilken krigare som helst från någon av megakorporationerna. De extrema krav tjänsten ställer på soldaten representeras av de hårdare bestämmelser som gäller när man kontrollerar om man behåller jobbet: istället för att slå ett «INT/PER»-slag måste du klara ett «inverterat INT/PER/FYS»-slag, vilket innebär att resultatet inte får överstiga VARKEN INT, PER eller FYS.

**SPECIALISERING.** Spelaren som skapar en Doomtrooper-karaktär måste välja inom vilket område han vill ge karaktären expertkunskaper; närstrid eller understöd. Detta återspeglas också i att han måste välja endera av färdighetskategorierna Strid eller Eldhandvapen som sin SPECIALISERING (4 tillval per upprepning av bakgrunden). Den kategori han inte väljer kallas hans

sekundära, där han ges endast ett tillval per bakgrundsrepetition. Spelaren måste hålla sig till sin specialisering under kvarvarande bakgrundsutveckling (och kan alltså inte byta från specialiseringen Strid till specialisering Eldhandvapen från det ena uppräkningsstillfället till det andra).

### DOOMTROOPER

**KRAV:** STY 13, FYS 13, SMI 13, INT 9, PSY 9, FV 13 i åtminstone tre färdigheter inom expertisområdena Strid och Eldhandvapen.

Specialisering:	4
Sekundär:	1
Kommunikation:	—
Rörelse:	1
Teknik:	1
Fria:	3
Socialnivå	2T10
PER-modifikation	+2







## ÄNDAMÅLET HELGAR MEDLEN

Kvinnan grep tag i headsetet och drog mikrofonen till munnen.

«Ja, detta är officer Brooks, sir. Ja, jag hör er klart och tydligt.»

Brooks omgavs av andra officerare, de flesta av dem tungt beväpnade och rustade. Alla var klädda i Kartellens blå-svarta uniform, och de tre bokstäverna BEU avslöjade att det än en gång var Externen som var i rörelse. Extern-folket stod i en tallskog och det var en kall vind som fått dem att huttrande söka sig till varandra för värmens skull.

«Ja, sir,» fortsatte Brooks, «uppdraget rullar på planenligt. Vi hade lite svårt att få kontakt med den tredje gruppen, men våra infiltratörer gör sitt bästa. Det försätter inte uppdraget i någon som helst fara — så snart ni ger oss signalen drar vi igång.»

Hon lyssnade än en gång till sprakandet i lurarna, och måste koncentrera sig för att höra den genom vindens tjutande.

«Ja, genomgången börjar omedelbart. Klart slut.»

Brooks räckte headsetet till sin adjutant och gick bort till officerarna som samlats runt det elektriska elementet. När hon steg in i cirkeln stelnade de omedelbart till i givakt. Brooks tog av sig handskarna och plockade upp en pinne med vilken hon pekade på en karta hon lagt ut på marken framför sig.

«Som ni alla vet har vi kommit hit för att stoppa Bauhaus illegala ockupation av Imperial-territorium. Eftersom de lokala Bauhaus-representanterna inte verkar åtlyda de order deras ledning gett dem, måste vi räkna med att infiltratörer från den Mörka Legionen kan vara närvarande. Satellitspaning har gett ytterligare information som stärker denna teori.»

Brooks pekade på kartan.

«Bauhaus-styrkorna är posterade här, här och här. De är beväpnade med vapen av yppersta kvalitet och har förmodligen fått förstärkningar bestående av legionärer som strukit omkring i området. Vi har förmodligen att göra med cirka 20 husarer och 30 legionärer.»

Denna sista information föranledde mycket bekymrade miner bland männen runt henne, eftersom de inte var fler än tolv till antalet, men Brooks fortsatte.

«Det är för ögonblicket omöjligt för oss att stoppa denna ockupation på egen hand. Jag har därför ingått ett avtal med två lokala gerillagrupper som motsätter sig och bekämpar Bauhaus exploatering av området. De kommer att hjälpa oss om vi förser dem med vapen — det är de som ligger i lårarna där.»

Med dessa ord pekade hon bort mot de lårar som låg lastade på terrängfordonen som stod parkerade i närheten. En av männen uttryckte sitt tvivel med en spetsigt formulerad fråga:

«Menar ni att vi ska förse en bunt brottslingar med vapen?»

Brooks vände sig om mot mannen och såg honom rakt i ögonen.

«Vi behöver för tillfället allierade, Wiley, försåvitt du inte har lust att genomföra räden på egen hand? Alltså,» fortsatte hon med en sista iskall blick mot Wiley, «vapnen kommer att distribueras till gerillagrupperna som sedan hjälper oss under anfallet. Vi kommer att agera som taktiska rådgivare, och de av er som har erfarenhet av tjänst som stridskoordinatorer kommer att tjänstgöra som sådana.»

Hon vände sig återigen till Wiley.

«Och du behöver inte oroa dig för vapnen — de är inställda på självdestruktion om 24 timmar. Tror du att jag är dum nog att förse våra fiender med vapen?»



# BRÖDRASKAPET

Och Nathaniel skådade ut över världarna, och allt han såg var ondska. Världarna var fyllda av smuts och orenlighet, förruttnelse och fördärvlighet. Inbördeskrig rasade på tallösa slagfält, och broder slogs mot broder i det kaos vi hade ärvt. Mänsklighetens vagga hade vi förvandlat till en öppen grav. Förrädare och avfallingar smög i mörkret. Utanför städerna härjade mutanter och odjur från Mörkret.

Men då lyftes slöjan från Nathaniels ögon och han skådade ljuset. Han såg den slingrande vägen till frälsningen och kände värmen från de renande eldar som skulle bränna bort smutsen och återge världen dess ljus. En stor kraft flödade genom Nathaniel, och han upptäckte att han kunde forma nattens makter som han ville. Åter skådade han ut över världen, och talade:

«Låt detta vara Mörkrets ände och begynnelsen av det triumferande ljuset, som skall lysa för evigt över människornas världar.»

Och runt sig samlade han de som hade tro, och de kallade honom sin ledare. Så skapades Brödraskapet för att kämpa mot mörkret. Nathaniel var den förste av de heliga kardinalerna.

Han höjde sin fana, rättvisans tecken, och tände botgöringens eldar. Och deras ljus sken över världarna och fyllde rymderna. Och de fallna slutade sina strider och såg mot ljuset, och undrade vad det månne bringa.

— Den Första Krönikan, Mörkrets Ankomst och Kardinalens Kall/Alexander Horatio

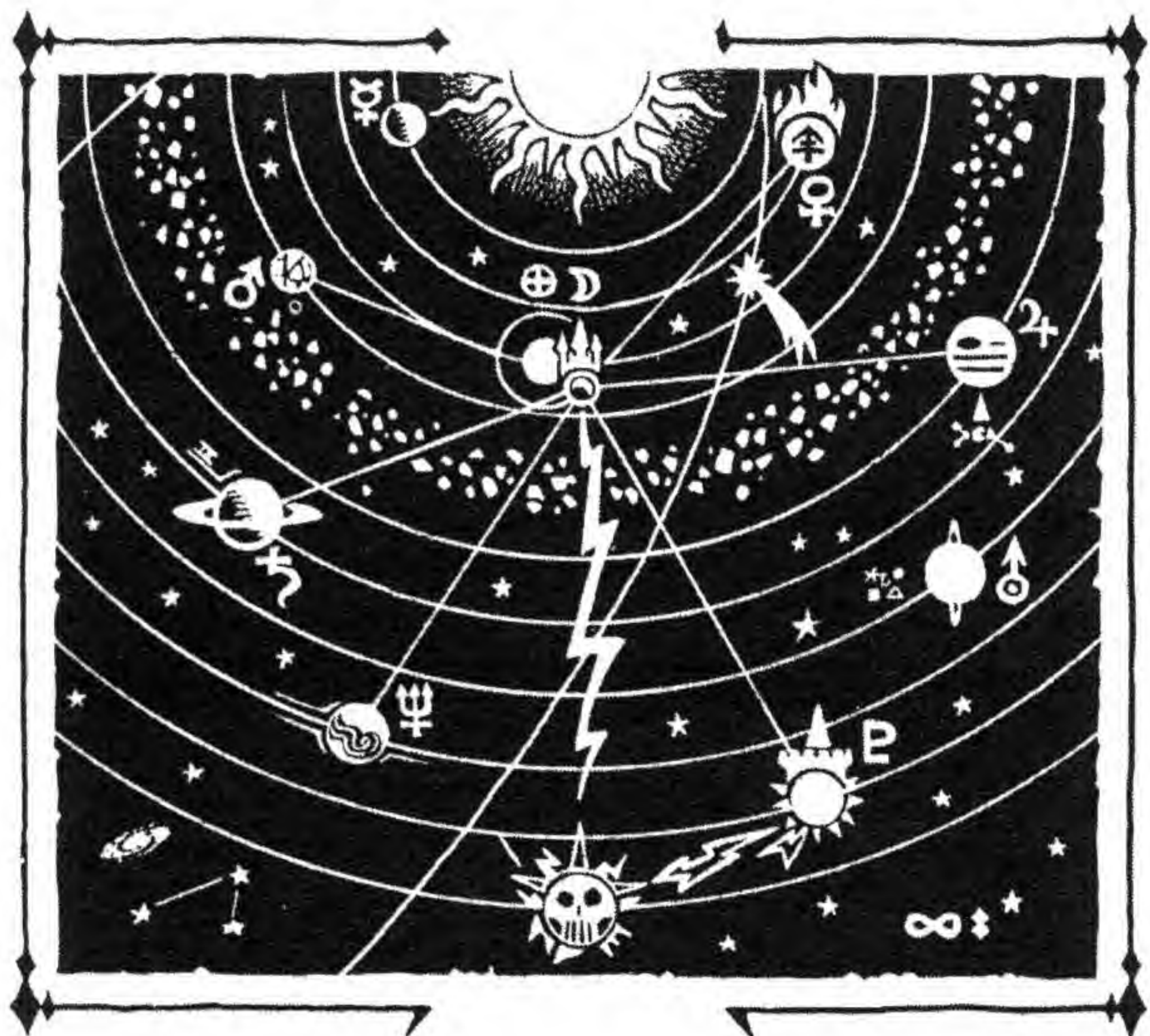
## DET NYA LJUSET

Med den förrödda Jorden bakom sig stod de första rymdkolonisatorerna mållösa och tveksamma, med sina huvuden blygsamt böjda inför rymdens oändliga tomhet. När världen blev för komplicerad hittade de inte längre sin egen enkla täppa att bruka, utan irrade kring utan självförtroende, utan hopp om framtiden och utan plats i tillvaron. De sökte därför kraft, tröst och stöd i det som inte kunde förkastas av vetenskapsmännen — hos den mänskliga samvaron, det som endast mänsklig gemenskap, värme och kärlek kan åstadkomma. Brödraskapet hade vuxit fram, och fler och fler människor fann sin plats i denna gemenskap. Från början fanns ingen hunger efter makt eller profit eller kunskap, blott en önskan att söka stöd hos varandra och framföra den lilla människans talan mot de större korporationerna.

När världen så stod inför total förintelse, orsakad av den Mörka Legionen, växte Brödraskapet snabbt till en mäktig organisation. De finns nu representerade överallt i solsystemet, från Merkurius till Pluto. Varhelst Brödraskapets ljus hålls högt, fortsätter kriget mot Mörkret.

### KARDINALEN

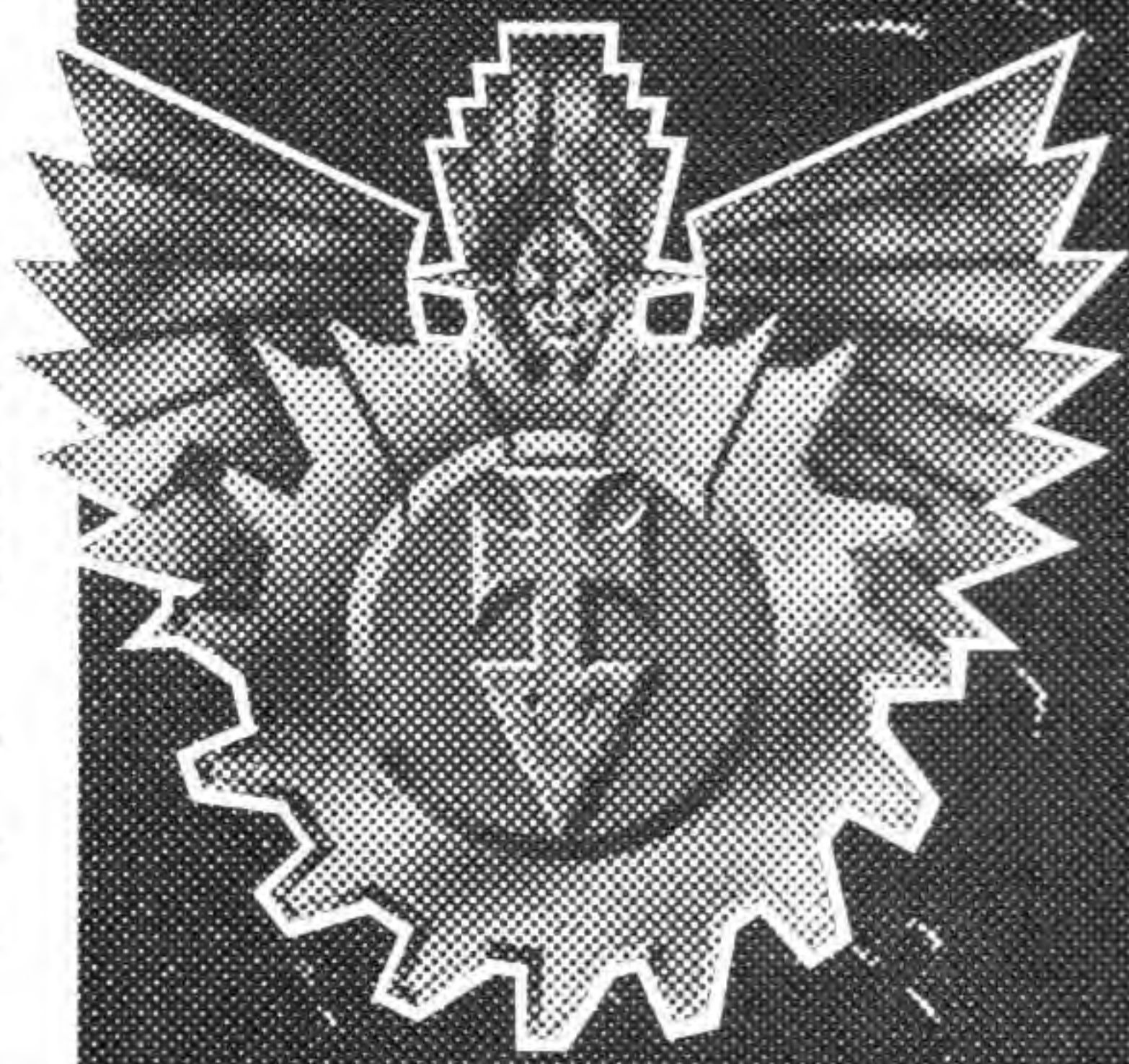
Brödraskapet representerar en allsmäktig överjordisk



makt och personifieras av Kardinalen, som är solsystemets andlige ledare. Han är utan konkurrens den mäktigaste personen i världen. Förutom hans politiska makt besitter han också mystiska energier av enorm styrka. I katedralernas djupaste innanmäten, Brödraskapets väldiga bibliotek, forskar mystikerna under Kardinalens vägledning i mänsklighetens historia och ständigt föränderliga framtid, för att finna vägen mot ljuset.

För att kämpa mot den Mörka Legionen har Kardinalen organiserat INKVISIONEN. Denna institution arbetar oförtröttligt på att rensa solsystemet från allt ondskans inflytande, både i rymden och inom oss själva. Inkvisitorerna, klädda i sina imponerande rustningar, genomsöker hela tiden varje vrå av människornas värld för att utrota alla spår av ondskan. Man finner dem i de kalla ödemarkerna på Pluto och Jupiter lika väl som i Merkurius heta öknar, ständigt på jakt efter ondskan, ständigt redo att slå till mot allt och alla som tjänar den Mörka Legionen, vilken form de än antar.

Observatörer från Brödraskapet finns med på alla nivåer inom megakorporationerna och Kartellen. De studerar, lyssnar och undersöker, för att avslöja den mörka förrutt-



### KARDINALENS LÖFTE

När man går med i Brödraskapet och innan man som mystiker upphöjs till första Graden av Fullkomlighet, måste varje novis avlägga KARDINALENS LÖFTE, som är en trohetsförklaring till Brödraskapet. Man lovar att lyda alla överordnade, tåga om Brödraskapets hemligheter, att minutiöst följa Ordet in i minsta detalj, att avslöja allt man vet eller får reda på om Mörkret, och att aldrig motarbeta Brödraskapet. Avsteg är liktydigt med kätteri.

### ATT LÄMNA VÄGEN

Att överge Brödraskapet betraktas som en kättersk handling och bestraffas därefter — med döden. Detta är inte av elakhet eller hämndlystnad; i fel händer (dvs Mörkrets tjänares händer) kan en medlems kunskaper bli mycket farliga, särskilt om han behärskar Konsten. Brödraskapets hemligheter är många, och kunde bli till stor skada för hela mänskligheten om de spreds. Därför jagas avfallingar ännu ivrigare än «vanliga» kättare.





nelsen innan den hinner bryta ut. Att motarbeta Brödraskapet betraktas som liktydigt med att motarbeta hela mänskligheten.

Denna filosofi och Inkvisionens makt har förmått megakorporationerna att acceptera Brödraskapet vid sina

styrelsemöten och administrativa funktioner. Samtidigt försöker de dölja så mycket som möjligt från inkvisitorernas spejande ögon. Detta har utvecklats till en dödlig katt-och-råtta-lek med Brödraskapet och megakorporationerna som huvuddeltagare.

## KARDINALENS KALL



Brödraskapet har fått ett uppdrag, att utplåna Mörkret omkring oss och inuti oss. Detta är KARDINALENS KALL, och den utgör Brödraskapets grundläggande tanke och målsättning. Allt som hindrar genomförandet av denna uppgift behandlas snabbt och hänsynslöst.

Uppgiften baseras på ordet, så som det tolkas av Kardinalen och det Tredje direktoratet. Kardinalens kall är central för Brödraskapets mission, och man är mycket beroende av starka, karismatiska ledare som kan personifiera Kallelsen.



Frasen «Kardinalens kall» är spridd över hela solsystemet. Den ropas på slagfälten, klottras i tunnelbanorna och predikas av inkvisitorerna.

### ORDET

Ordet, Kardinalens uttolkning av sitt kall, har samlats i en väldig volym som kallas CODEX CARDINALUS. Den är det grundläggande dokumentet för missionen och inkvisitionen, och alla trogna bär ett exemplar på sig vart de än går. Den innehåller tusentals vidomsord och levnadsregler, som alla strävar efter att stärka själen och upprätthålla den renlevnad som krävs för att framgångsrikt kunna motstå Mörkrets inflytande. De som bryter mot Ordet sympatiserar alltså indirekt med Ondskan, och skall därför dömas som kättare.

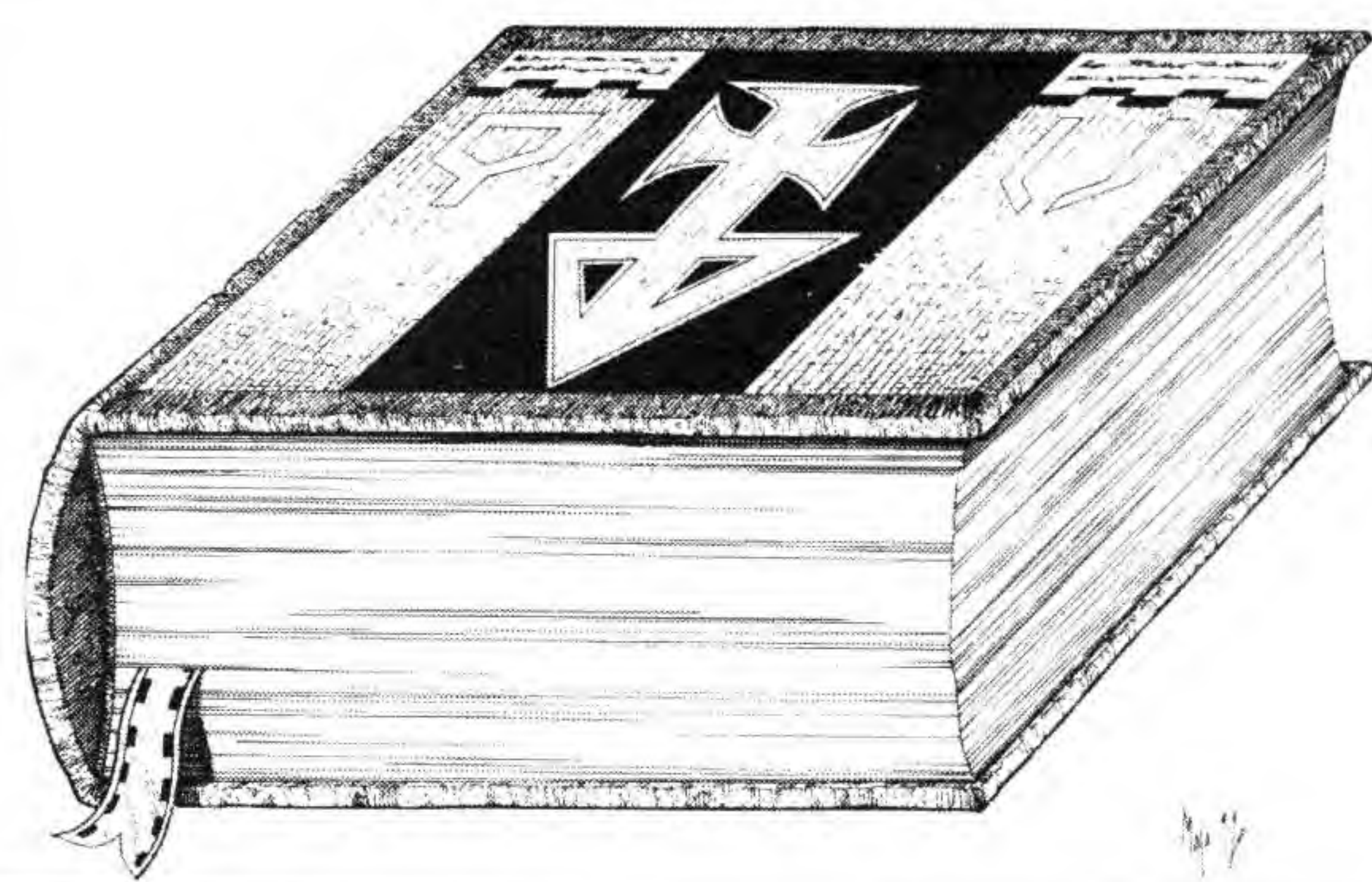
Boken skrivs på heligt papper framställt av Brödraskapets mystiker. Det Tredje direktoratets lärjungar skriver alltid ned ordet för hand, i salar som skyddas av mäktiga mystiker och deras lärjungar.

Codexen används av missionens predikanter när de talar till massorna. Den används när de heliga bröderna ger råd och tröst åt de trogna. Den används som lagbok av inkvisitorerna.

Vart än Brödraskapet kommer, följer även Ordet.

### KRÖNIKORNA

Kardinal Nathaniel insåg tidigt den Mörka symmetris inflytande på det skrivna ordet. När han studerade gamla böcker, register och dokument som berättade om mänsklighetens historia, såg han överallt spår av Mörkrets inverkan.



Därför kallade han sin präntarherre Alexander att träda fram inför Kurian och lade på honom uppdraget att ställa samman Brödraskapets kunskaper till den Första krönikan. Och när den första katedralen byggdes, ristade Alexander själv den Första krönikan på dess helgade marmurväggar, utom räckhåll för Mörkret.

För att ytterligare hindra den Mörka symmetrin från att förvränga historiens flöde utfärdade Kardinalen själv en order om hur krönikorna skulle hanteras, nämligen att ingen man eller kvinna under evärdlig tid någonsin skulle få kopiera eller mångfaldiga dem, på det att de aldrig



skulle kunna förvanskas av Mörkets inflytande.

När flera katedraler uppfördes, kom flera krönikor att pryda deras oförstörbara väggar, omöjliga för den Mörka symmetrin att besudla, säkerställda för all framtid, så länge människosläktet och Brödraskapet finns.

Idag finns det åtta krönikor, var och en inskriven i väggar på en katedral. Dessa ord får inte sägas eller skrivas av, inte ens Konstens väktare vågar yppa ett enda

ord av en krönika i tal eller skrift. Straffet för att göra det är döden.

Katedralernas pelargångar och tempelsalar är ständigt fulla av noviser som studerar krönikorna och lär sig deras ord utantill. Utomstående besökare tillåts endast under noggrann övervakning; den som försöker fotografera avrättas på fläcken.

## KONSTEN

Under Kardinalernas vägledande ljus har Brödraskapet lärt sig att använda uråldriga kraftkällor som länge varit förlorade för mänskligheten. En källa till kraft öppnades, och mystikerna vigde sina liv åt konsten att lära sig förstå och bruka den.

Fastän flera mansåldrar har ägnats åt studiet av denna livskraft, har man fortfarande bara nosat lite i kanten av dessa krafter. Man vet att de kan kontrolleras av varelser som är rena och ädla till själ och tanke. De kan formas och användas till många saker, både försvar och anfall. Krafterna kan inte bara användas för förstörelse utan också för att bygga upp och stärka. Mystiker som ägnat

sina liv åt Förutskickelsens konst har fått övernaturlig perceptionsförmåga. De spanar in i framtiden och försöker se vart händelsernas ström flyter, de spanar in i miljoner människors medvetande på jakt efter spår av Mörker och ondska. Deras skärpta sinnen når ända in i den Mörka Legionens salar, ständigt på jakt efter ett sätt att krossa dem.

Men framtiden är inte deras enda område. Mystikerna söker också i det förflutna, och söker förstå de händelser som formade nutidens värld.

Mystikernas krafter och de olika sätten att använda KONSTEN beskrivs i kapitlet «Konsten».

## STRUKTUR

Brödraskapet är strikt hierarkiskt uppbyggt. Kardinalen är dess ledare, och direkt under honom finns KURIAN. Denna rådsförsamling består av högt uppsatta bröder som styr de fyra direktoraten, som i sin tur har hand om de olika celler som faller inom deras områden.

### KARDINALEN

Brödraskapet leds både andligt och världsligt av KARDINALEN. Hans makt och upplysthet kan inte ifrågasättas, och han har fått rätt att styra Brödraskapet på livstid. Hans kall och slutliga mål är att rena vårt solsystem från varje spår av ondska, vare sig det är den Mörka Legionen, mutanter eller infektionshärdar som sprider pest och degeneration. Denna kallelse förs vidare från kardinal till kardinal, och kommer att leva vidare tills deras mål är uppnått.

De krafter som Kardinalen får del av ger honom större insikter i den andliga världen än någon annan levande människa. Kardinalen är den suveräne ledaren, samtidigt både överbefälhavare för Brödraskapets militära styrkor, Storinkvisitor, den främste av mystikerna, och den främste förkunnaren och uttolkaren av Codex cardinalus.

### KURIAN

Kurian är Kardinalens rådsförsamling. Den består av högt uppsatta bröder som har fått uppdraget att leda de olika områdena av Brödraskapets verksamhet, och att bistå med råd och handlingar.

Kurian styr direkt över de fyra direktoraten och har rätt att utföra interna inkquisitioner, undersökningar och bestraffningar efter eget gottfinnande. Kurian är endast ansvarig inför Kardinalen och den Högsta inkquisitionen.



### VREDES- SKVADRONENS ELITGARDE

**Elitgardet** känns lätt igen på sina rustningar, som har formgivits med tanke på tradition och stil. Rustningen täcker hela kroppen och består av metallringar och fästa plåtar, som ger soldaten ett ålderdomligt utseende.

Gardessoldaterna bär ett slagsvärd typ «Avenger» och en Protector-kraftsköld. Dessutom är han beväpnad med en helig, grovkalibrig Punisher-automatpistol i hölster. Vid bältet har han också en pung som innehåller Codex cardinalus.

### INKVISITOR

Inkvisitorerna är de mest imponerande soldaterna i Brödraskapets krigsmakt. I sina väldiga strids pansar kan de tackla nästan vilken motståndare som helst. Deras hjälmar är utformade efter uråldriga traditioner och innehåller elektronisk utrustning, bland annat optiska förstärkare som ger dem bättre syn än andra människor under alla tänkbara förhållanden. De bär ofta olikfärgade mantlar broderade med Brödraskapets runa.

De är beväpnade med grovkalibriga pistoler och bär dessutom alltid med



Under kurian arbetar fyra DIREKTORAT. Vart och ett av dem är sysselsatt med en aspekt av Brödraskapets verksamhet. De ansvarar för sitt arbete och har närmast oinskränkt makt inom sina områden. Varje direktorat består av ett antal CELLER, och varje cell har ett nätverk av mindre celler under sig.

## MYSTIKERNA

Det Första direktoratet hör till mystikerna. De är uppdelade på tre huvudceller; KINETIKERNAS, SKÅDARNAS och FÖRÄNDRARNAS celler. En fjärde, fristående, huvudcell är KONSTENS VÄKTARE, vilka fungerar som ett slags expertakademi i allt som rör Konsten.

KINETIKERNA använder Konsten för att manipulera verkligheten, skapa fysiska fenomen för offensiva, defensiva och vilseledande syften. De är mästare på att skapa illusioner och förändringar av materien.

De mystiker som ägnar sig åt medvetandets hemligheter kallas FÖRÄNDRARNA. De använder sina krafter för att se in i och förändra intelligenta varelsers psyken. De har kraft att se in i människornas tankar och förstå deras minnen, känslor och undermedvetna processer. Förändrarna är antagligen ännu mer fruktade än kinetikerna.

SKÅDARNAS CELL består av PROFETERNAS CELL och KRÖNIKÖRERNAS CELL. De utforskar det förflutna, med hjälp av sina krafter tränger de ned i historiens dunkel och betraktar människosläktets förgångna tider. Deras lärningar utför det ändlösa arbetet att skriva ned nutidens händelser och ge en bild av den Mörka symmetris verkningar, som framtida krönikörer kan tolka. De känner också av historiens dynamiska flöde och försöker förutse framtidens utveckling. Profeterna fungerar därtill även som »talangscouter» och vandrar genom människornas samhällen och söker efter de ynglingar som inom sig bär fröet till att kunna odla Konsten inom sig.

KONSTENS VÄKTARE är det mest hemlighetsfulla av Brödraskapets mystiker. I sina utvalda områden har de nått sådana insikter att de nästan kan mäta sig med Kardinalen. De är ytterst mäktiga och utgör den inre cirkeln runt Kardinalen, åt vilken de är rådgivare i frågor som rör Konsten.

## INKVISATIONEN

Det Andra direktoratet är INKVISATIONEN. Denna organisation är uppdelad i flera mindre celler, varav de tre viktigaste är INKVISITORERNA med de heliga krigarna och andra militära enheter, UNDERRÄTTELSECELLEN, samt REVISIONERNA, den Yttre och Inre. Inkvisitionens arbete leds och administreras av den Högsta inkvisitionen, som också är ett slags »Högsta domstol» i speciellt svårbedömda fall av misstänkt kätteri.

**INKVISTORERNA.** Inkvisitionen är Kardinalens viktigaste verktyg ute i den materiella verkligheten. Den innehåller alla de militära styrkor som står i direkt konfrontation med den Mörka Legionen, och alla fälttåg leds av storinkvisitorer.

Inkvisitionen söker över hela solsystemet efter kättere som har kommit under Mörkets inflytande, och efter

den Mörka Legionens agenter. De håller rättegångar och undersökningar där man dömer dem som har svaga själar och avslöjar dem som har samarbetat med Mörket. Till skillnad från sin föregångare och namnar i Jordens historia, har Inkvisitionen i *Mutant Chronicles* värld rätt att själv döma och bestraffa — och gör det ständigt.

Inkvisitorerna är en elit inom Brödraskapet. De har övermänniskliga krafter, är tränade i krigets konst och utgör några av de mest formidabla krigare mänskligheten någonsin frambringat. Endast de bästa bland de heliga krigarna och Doomtroopers kan mäta sig med dem. Deras auktoritet är enorm och de tvekar aldrig att använda det våld som behövs för att utplåna Mörkets hantlangare från människornas värld.

Inkvisitionen har också särskilda insatsgrupper som enbart sysslar med lönnmord. De kallas MORTIFIKATORER och är specialister på att verka i det fördolda.

**UNDERRÄTTELSECELLEN.** De egentliga inkvisitorerna går så gott som alltid klädda i sina imponerande rustningar och agerar mer som fältherrar, oavsett om de rör sig på slagfältet eller på stadens gator. När mer diskreta metoder krävs, använder man i stället UNDERRÄTTELSECELLENS hemliga agenter, INFORMATORERNA.

Informatorerna är mästare på att spionera, skugga, avlyssna och övervaka, med specialinriktning på de mycket svåra omständigheter som ofta förekommer när man har med den misstänksamma Mörka Legionen att göra.

**REVISIONEN.** Den YTTRE REVISIONEN ägnar sig åt att finna spår av den Mörka Legionens inflytande i megakorporationernas ekonomiska affärer. När misstänkt fördelaktiga affärssuppgörelser har slutits, finns revisorerna omedelbart där för att utröna om den Mörka symmetrin har haft några fingrar med i spelet. Den INRE REVISIONEN gör detsamma, fast utreder endast de affärer där Brödraskapet självt varit inblandat.

Revisorerna är fruktade experter på ekonomisk brottslighet och har även omfattande kunskaper om den Mörka symmetrin. Ofta är vetskapen om deras existens tillräcklig för att omöjliggöra diskutabla affärssuppgörelser. När de slår till tar de med sig ALLT som kan innehålla något misstänkt, bokföring, kontrakt, arkiv och register, vilket ofta omöjliggör de drabbades arbete för flera år framöver. Allt i Kardinalens namn.

## MISSIONEN

Det Tredje direktoratet kallas MISSIONEN. Dess uppgift är att sprida Brödraskapets budskap, och att bevara det rent från alla främmande inflytanden så att det inte missförstås eller går förlorat i tidens dunkel.

Detta är det största direktoratet och det som har flest celler. De viktigaste av dessa är MISSIONENS, RELIKERNAS och SKRIVARNAS CELLER.

MISSIONENS CELL sprider Ordet på alla upptänkliga sätt. Både genom sina egna och megakorporationernas medier hamras budskapet ständigt in i tittare, lyssnare och läsare. Budskapet handlar om hur man blir en god människa och hur man kan känna igen Mörkets inflytande

sig Codex cardinalus.



när man råkar ut för det. Predikanter vandrar på gatorna, missionärsgrupper besöker fabriker och arbetsplatser, allt i en gigantisk ansträngning för att ge mänskligheten något att tro på. Genom dessa tjänare och medierna kontrollerar missionen miljarder människor. Direktoratet använder också Missionen för att skaffa sig information.

RELIKERNAS CELL har till uppgift att bevara de heliga — och oheliga — föremål som har sett dagens ljus sedan kardinal Nathaniel. Dessa lärda män och kvinnor, som ofta är vetenskapsmän eller mystiker, är ansvariga för att leta fram, utforska och förvara sådana kraftfulla föremål, och förstöra dem som är alltför farliga för mänskligheten.

SKRIVARNAS CELL har den ändlösa men viktiga uppgiften att hålla Krönikorna och Codex cardinalus aktuella, och beskydda Ordet i alla dess delar. Under arkivariernas — cheferna i Skrivarnas cell — och inkvisitorernas vakande ögon fyller skrivarna sina skrivkammare med produkterna av detta väsentliga arbete. Man litar inte längre på mekaniska apparater för att kopiera Ordet; alltför många maskiner har infekterats av den Mörka symmetrin för att sådana system ska kunna betraktas som pålitliga. Därför skrivs allt för hand.

## ADMINISTRATIONEN

Det mest världsliga av direktoraten är det Fjärde — ADMINISTRATIONEN. Det sköter Brödraskapets dagliga affärer och dess mellanhavanden med — och bevakning av — megakorporationerna. De flesta av ADMINISTRATÖRERNA, som de som arbetar här kallas, är diplomater, jurister eller ekonomer.

En av detta direktorats viktigaste uppgifter är att se till att Brödraskapet har tillräckliga resurser för att utföra sitt arbete. Till en del kommer dessa medel från erövringar och genom gåvor från de trogna, men en stor del kommer från Brödraskapets finansiella inblandning i megakorporationerna. Genom stora aktieinnehav kan Brödraskapet också delvis styra korporationernas affärer. Ibland, när det bedöms vara särskilt viktigt, använder man denna makt för att ställa krav eller få en korporation att upphöra med en viss verksamhet.

Fjärde direktoratets diplomatiska verksamhet är omfattande och sker både i Kartellen och direkt gentemot de olika korporationerna. Brödraskapets diplomater är mycket skickliga och hänsynslösa. Hjälper inte övertalning, kan man hota med våld, exkommunikation eller Inkvisitionen.



### INKVISITOR

**MAJORIS** De högre inkvisitorerna känns igen på sina svarta mantlar och den speciella hjälmen, som även fungerar som gradbeteckning.

### MORTIFIKATOR

Dessa är Brödraskapets lönnmördare. De klär sig helt i svart med en svart mantel som används för att förvirra motståndare i strid. Hjälmen är enligt gammal tradition försedd med flera avancerade målsöknings- och sensorsystem. Man kan också lägga märke till stridsselen som bär en äntherhake och flera sorters granater.

Mortifikatorerna är beväpnade med det dubbeleggade mortis-svärdet och en kraftfull pistol av Punisher-typ.

### ELTSOLDAT

Eltsoldaterna får en mer avancerad rustning än vanliga trupper. Ofta täcker rustningen hela kroppen och ger ett gott skydd mot de flesta vapen. Utförandet liknar inkvisitorernas, men soldaterna bär en enkel tunika över rustningen i stället för inkvisitorernas mantel.

De är vanligtvis beväpnade med ett snabbskjutande automatiskt hagelgevär.

**SOLDAT** Brödraskapets vanliga soldater ser ut

## KATEDRALERNA

På de platser där Brödraskapet har etablerat en stabil närvaro och har stort stöd bland folket, är det sed att man bygger en katedral.

Katedralerna består av enorma torn, dekorerade med spiror, målade glasfönster och gargoyler i bästa gotiska stil. Bågar och väldiga valv skapar en atmosfär av frid och fromhet. På de öppna platserna står statyer av helgon, martyrer och heliga krigare, och i de ändlösa pelargångarna blickar Kardinalerna ned på sina efterföljare. Allt imponerar och talar ett tydligt språk om Brödraskapets visdom, makt och oövervinnlighet.

Katedralerna är rörelsens främsta symboler och samlingsplatser för de trogna. Alla katedraler är heliga platser, invigda åt ljuset och de trogna, som bas för Brödraskapets aktiviteter. Inom deras murar ryms även militära installationer, hemliga avdelningar och Inkvisitionens fängelser, liksom stora salar ägnade åt meditation. De största katedralerna har djupa katakomber där skrivarna arkiverar de väldiga mängder böcker och dokument de samlat.

Den största katedralen är förstas den i Luna City, som innehåller Nathaniels, den förste Kardinalens, grav. Den näst största katedralen — Hieronymus-dömen — står i Fukido på Mercurius, och den tredje i storleksordning finns i San Dorado på Mars.







ungefär som sina motsvarigheter inom megakorporationerna. De bär en överall som oftast är grå och vit, och deras utrustning liknar de flesta andra soldaters. De är beväpnade med en tung automatkarbin och en vanlig pistol i bältet.

**HELIG KRIGARE** De heliga krigarna kommer från alla tänkbara nivåer i samhället, och varierar mycket i utseende. Deras rustningar har breda axelplåtar med invecklade dekorationer på rustningsplåtarna. De bär ett «Avenger»-svärd och en liten läderpung där de kan förvara Codex cardinalus. Svärdet är samtidigt är en symbol för rangen och ett livsfarligt vapen. Dessutom bär de oftast med sig något slags automatkarbin. De bär sällan hjälm.

**KONSTENS VÄKTA-RE** Konstens vaktare är hemlighetsfulla mystiker med oöverträffade insikter i den uråldriga Konsten. De bär ofta tunga rust-



## MILITÄREN

Brödraskapets militära styrkor är många och diversifierade. De mest berömda är Kardinalens personliga garde — VREDESSKVADRONEN — och Inkvisionens elitsoldater, de HELIGA KRIGARNA.

### DE REGULJÄRA TRUPPERNA

Brödraskapets militärmakt lyder under Inkvisionen och består av allt från vanliga trupper till speciella kommando-styrkor. Deras gemensamma målsättning tillsammans med det Tredje direktoratet, att bekämpa den Mörka Legionen, har skapat en mycket god stridsmoral. Det är sällan någon deserterar; fruktan för Inkvisionen är minst lika stor som fruktan för det ondskefulla Mörkret.

Brödraskapets soldater rekryteras genom Brödraskapets olika frivilliga organisationer, från megakorporationerna och de fria företagen. Många är volontärer, och dessa utgör den stora massan av Brödraskapets trupper.

Alla soldater som går med i Brödraskapets arméer blir tränade i krigets konst men undervisas också i Ordet.

### VREDESSKVADRONEN

VREDESSKVADRONEN består av veteraner med många års tjänst inom Brödraskapet och en bevisad särskild lojalitet. De tar endast order av Kardinalen och Kurian, och är avskilda från resten av Brödraskapet. De tränas av Kardinalen och Konstens väktare. Endast utvalda inkvisi-

torer får föra befäl över dem i strid.

### DE HELIGA KRIGARNA

De HELIGA KRIGARNA är fanatiska soldater som kommer från alla delar av samhället för att kämpa mot Mörkret. Till dessa styrkor anmäler sig både soldater från Brödraskapet och från Doomtroopers. De har en sak gemensam: fullständig hängivenhet för Brödraskapets sak. När det gäller att utrota Mörkret låter de ingenting stå i vägen.

För att bli antagen som helig krigare ställs höga krav, och många klarar inte proven. De som antas åtnjuter stor respekt och får vissa privilegier som inga andra medborgare har. Ofta skickas de direkt till de allra värsta krigszonerna. Dessa krigsområden, sönderslitna av krigets förstörelse och svårt infekterade av ondskan, blir för många det yttersta provet på mod och trohet. De heliga krigarna opererar också bakom fiendens linjer och går på de allra farligaste platserna i spetsen när man startar större offensiver. De är inte direkt självmordstrupper, men beredda att offra sina liv utan att tveka.

De heliga krigarna används aldrig mot trupper som inte är associerade med den Mörka Legionen, men allt eftersom förruttnelsen sprider sig inom solsystemet blir det svårare att skilja ut vad som är vanlig brottslighet och vad som är ondskans inflytande. Så de heliga krigarna kämpar vidare.

## ATT SKAPA EN ROLLPERSON

Spelare kan ha rollpersoner som har en bakgrund inom Brödraskapet, som inkvisitorer eller mystiker. Dessa titlar innebär en kallelse för hela livet. När man tränats som inkvisitor eller mystiker kan man aldrig lämna Brödraskapet för att bli äventyrare på egen hand. Troheten mot Kardinalen och Ordet är för viktig för att övervinnas av en enskild persons barnsliga längtan efter spänning eller rikedom. Den som lämnar Brödraskapet betraktas som kättare och bestraffas med döden.

Alla inkvisitorer och mystiker tränas från barndomen, när man påvisat att de har en kallelse från de mystiska krafterna. De genomgår rigorös fysisk och mental träning, och omvandlas gradvis till ett slags övermänniskor. Det är endast sådana personer som någonsin kommer att kunna lära sig att bemästra Konsten.

Det är ingen dans på rosor att vara inkvisitor eller mystiker. Kraven är höga och proven många. «Utbrända» inkvisitorer och mystiker, alltså sådana som misslyckas, slutar som arkivarier eller skrivare.

**ANMÄRKNING FÖR SL:** Om någon av dina spelare insisterar på att spela en mystiker eller inkvisitor, bör du upplysa honom om Löftet, kraven och straffet för den som olovandes lämnar Brödraskapet. Det är möjligt att en mystiker eller inkvisitor kan delta som en vanlig rollperson i ett äventyr, men han kommer aldrig att kunna svika sin trohet eller göra något mot Brödraskapet — dess regler måste styra honom i allt han företar sig.

Oberoende mystiker och inkvisitorer som arbetar under hemlig identitet ute «på fältet» tillsammans med frilansare är sällsynta, men fullt möjliga. Det är inte ens säkert att de andra spelarna vet vem en sådan person egentligen är, men som medlem av Brödraskapet måste en sådan person alltid rapportera alla Mörkrets tjänare och verk till sina överordnade, eller själv slåss mot dem.

Se vidare kapitlet «Konsten» om hur man skapar en rollperson som är mystiker eller inkvisitor.

## SVÄRD I BRÖDRASKAPET

### AVENGER-SVÄRD

De stora Avenger-svärden används av flera av Inkvisionens förband, både som ämbetstecken och som närstridsvapen. De finns i flera olika versioner, de mest avancerade har bl. a. olika inbyggda sensor- och varningssystem.

V	L	STY	Skada (1H)	Skada (2H)	Pris
5,7	114	16	1T6+1	1T6+3	24.600

### MORTIS-SVÄRD

Mortis-svärden bygger på urgamla smides-traditioner från Mishimas allra främsta hantverkare. De används i dag enbart av mortifikatorerna och vissa specialförband i Mishimas agentorganisation. Extremt vassa och mycket lätthanterliga och lätta att gömma. Skidan kan ibland användas som blåsrör.

V	L	STY	Skada (1H)	Skada (2H)	Pris
1,7	65	8	1T6	1T6+1	37.500



## FÖRLITEN EDER PÅ LJUSET

Storinkvisitor Thorsens mörka skepnad gled ned genom öppningen i kloaktrummans tak. Han var klädd i full stridsrustning och bar sin «Hammare», en pålitlig automatpistol av typ Punisher, i ena handen. Det hade tagit honom flera timmar att komma så här djupt ned i katakomberna under staden, men han visste att han var på rätt spår. Det enda som stört honom hittills var några mutanter; Hammaren hade fallit tungt på dem.

Ljudlöst lät han sig falla ned till golvet. Det var mörkt i rummet och det enda som kunde höras var ett svagt droppande av vatten. Thorsen sträckte ut sina sinnen och kände av varje skrymsle i det tomma rummet, sökande efter liv, eller ett tecken på död.

Plötsligt tändes ett skarpt ljus från den bortre väggen och badade inkvisitorn i ett sjukligt grönt sken, medan luften fylldes av ett gäckande, vansinnigt hånskratt. Hans sinnen återvände, och instinktivt reste han en skyddande Sköld — men utan att röra sig en millimeter, utan att visa några tecken på överraskning eller rädsla.

Han kände hur skölden vibrerade när någonting träffade den, men den höll och Thorsen var oskadd. Han riktade sin blick mot varelsen som nu konfronterade honom, femton meter bort.

Den var lika lång som Thorsen, men inte lika tungt bepansrad. Den hade breda skuldror med långa, smala armar som slutade i krökta klor. Pansaret var täckt av något slags krälande mönster som hela tiden ändrade form och färg, som om det var täckt av insekter och maskar. Ur huvudet ringlade feta larver eller ormar som rörde sig till en ohörd rytm och sträckte sig ut mot honom, lockande, manande. Det var en nefarit, en av Muawijhes kaptener.

Thorsen kände en stark tillfredsställelse. Han hade haft rätt, det fanns något här.

Nefariten betraktade Thorsen med ett vanvettigt lugn, en kyla som tycktes frysa ned själva luften mellan dem. Hans ansikte förvreds i ett sinnessjukt grin när han tog två steg mot Thorsen och drog fram ett långt svärd som han hållit bakom sig, ett svärd vars klinga slutade i en grym köttkrok. Svärdet tycktes vrida sig när det vändes mot inkvisitorn, och Thorsen kunde svagt höra den tjutande vinden från Mörkets fjärran dimensioner.

Fast han visste att det var meningslöst, höjde Thorsen Hammaren och lät den slå tre mäktiga åskslag. Explosionerna fyllde rummet med oväsen och krutlukt, men följdes också av odjurets skratt. Kulorna hade träffat i bröstet, men inte gjort någon skada.

Omsorgsfullt stoppade Thorsen ned pistolen, utan att låta ögonen lämna den vedervärdiga uppenbarelsen, och drog i stället svärdet som han haft fastspänt på ryggen. Stålet sjöng när det befriades ur sin skida och runorna på klingan glittrade med ett kallt, vitt sken. Sedan sträckte Thorsen upp den andra handen och lossade låsen på sin hjälm. Han lät den falla till golvet och blottade sitt mörka, väderbitna huvud. När hjälmen föll i golvet tog nefariten ett steg bakåt och betraktade Thorsen med ett förvånat uttryck.

Inkvisitorn log ett lyckligt leende.

Den här striden skulle man minnas länge.

## OMEDELBAR RÄTTVISA

Sju män satt vid det långa bordet, tre på varje långsida och en vid kortsidan, med ryggen mot det stora målade glasfönstret. Alla var klädda i den kostym som högre tjänstemän inom Capitol brukar bära. En yngre man reste sig och tilltalade sin chef.

«Varför har Brödrskapet begärt att få träffa oss här idag? Jag har annat att göra än att sitta här och vänta på dem. Nu har vi suttit här i två timmar utan minsta tecken på att de tänker komma.»

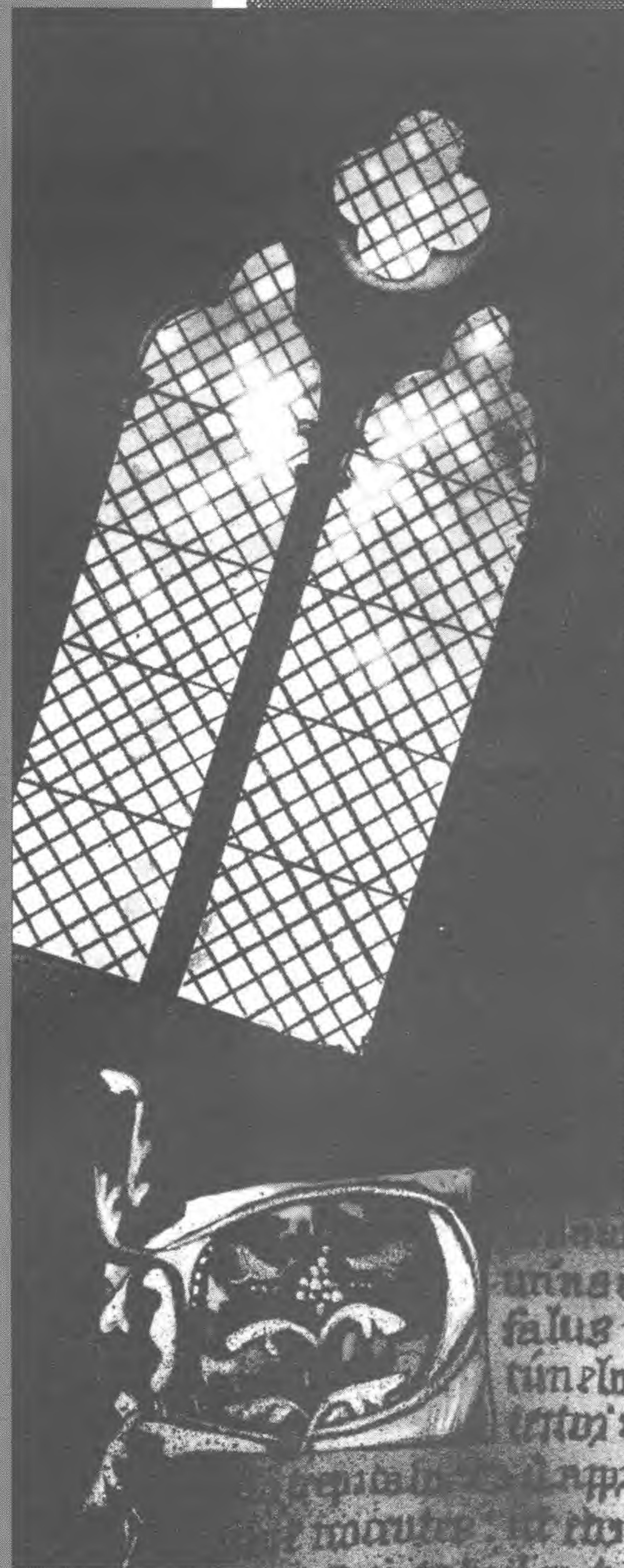
Mannen vid bordsändan gjorde en otålig gest mot den yngre mannen. Hans röst var resignerad och färglös.

«Sitt ner, Jenkins. De kommer när de vill komma, och det kan vi inte göra något åt. Kom ihåg det. Varför de vill träffa oss kan jag bara gissa.»

Sex huvuden vändes mot honom, frågande. Jenkins satte sig ned med rynkad panna. Den äldre mannen fortsatte tala, som för att svara på deras outtalade fråga.

«Capitol är den mäktigaste fria korporationen i mänsklighetens värld. Vi strävar efter att ge våra anställda det bästa de kan få, frihet att tänka och handla själva. Men det räcker inte för alla. Det finns somliga som vill ha mer makt än man är beredd att ge dem, och som är beredda att använda vilka metoder som helst för att nå dit. Det finns en del som till och med söker hjälp hos den Mörka Legionen.»

Jenkins betraktade ordföranden intensivt, lät sedan blicken vandra över de församlades ansik-







ten och hann bara resa sig till hälften innan han otåligt, irriterat upprört tog till orda igen.

«Ursäkta mig, herr Krajicek. Menar ni att Brödraskapet kommer hit idag för att fråga ut oss om infiltration från den Mörka Legionen? På vilka nivåer då, om jag får fråga?»

Frågan blev aldrig besvarad, för i det ögonblicket slogs dörrarna upp och två inkvisitorer steg in genom den välvda öppningen. De var imponerande uppenbarelser, klädda i ceremoniella rustningar, med varsitt exemplar av Codex cardinalus i ena handen och en groteskt stor pistol i den andra. De glänsande svarta piporna och mynningarna var dock riktade mot golvet. Den högre inkvisitors röst förvrängdes av högtalaren i hans hjälm, men man kunde ändå höra det stränga tonfallet.

«Okogawa, Simmons, Banks.»

De tre männen reste sig automatiskt, fångade av den närmast magiska auktoritet som inkvisitorerna utstrålade.

«Mister Krajicek...»

Med en nonchalant rörelse lyfte de två inkvisitorerna sina vapen och sköt två skott var. Männens döda kroppar föll över deras stolar, tumlade ned på golvet och blev liggande i groteska ställningar. Jenkins sjänk äcklad tillbaka i stolen, svimfärdig i den kvävande lukten av blod och krut.

Utan ett ord vände sig inkvisitorerna om och lämnade rummet samma väg de kommit. I vinddraget från dörrarna som slog igen singlade ett enda, gulnat pappersark sakta mot golvet — den legendariska sidan arton ur Codexen — «Inkquisitionen äger rätt att skipa omedelbar rättvisa i de fall då Kätteri på starka grunder kan misstänkas inom krämarnas sammanlutningar...».

Och det hade de gjort...

### PRISSET

General Hawkins stannade vid dörren, osäker på om han verkligen skulle fortsätta eller slå det hela ur hägen. Motvilligt höjde han sin hand för att knacka, men överraskades av att dörren öppnades. En mjuk röst flöt ut ur det mörka rummet innanför.

«Stig in, general. Ni är väntad.»

Hawkins steg in i den cirkelrunda, skyhöga salen. Den var trettio meter i diameter och dubbelt så hög. Det var dunkelt därinne, bara sju fladdrande vaxljus runt ett litet ekbord i rummets centrum lyste upp golvet, ty ljusstrålarna från de målade glasfönstren i kupoltaket var mycket svaga så här i skymningen. Runt bordet satt tre figurer i mörka mantlar och huvor, svävande en halvmeter upp i luften. Hawkins tog ännu ett steg in i rummet och hörde hur dörren mjukt stängdes bakom honom. Han vände huvudet och försökte se vad som hade öppnat dörren, men där fanns bara mörker och flyende skuggor.

Han närmade sig tveksamt de mystiska figurerna i salens mitt, och stannade ett par meter från dem. En röst hördes bakom honom, samtidigt både lugnande och hetsande.

«Ah, soldaten har äntligen valt att komma till ljusets makter. Ni söker ledning, så att ni kan hjälpa era män.»

Hawkins slöt ögonen och ansträngde sig för att hålla rösten stadig.

«Ja. Jag behöver få veta vad Legionen tänker göra i morgon. Jag måste få veta det.»

En annan röst stämde in och blandade sig med den första. Det var förvirrande och Hawkins måste anstränga sig för att urskilja vad de berättade.

«Det är sant att vi kan visa er framtiden. Och genom den kunskapen kan ni kanske rädda era män. Men kom ihåg att framtiden har ett pris...»

Hawkins tvekade inte längre. Han visste att om han inte kraftsamlade sina styrkor på precis rätt ställe i morgon, skulle den Mörka Legionen forsa genom hans försvarsställningar som en flodvåg, dräpa allt och alla, och lägga staden öppen för plundring.

«Visa mig. Jag ska betala ert pris.»

De tre Skådarna fattade varandras händer runt bordet, och sakta började luften mellan dem att röra sig och ändra färg. Snart kunde Hawkins se fortets murar och värn, och legionens tjutande styrkor som angrep dem, stegar som restes, kanoner som avfyrades, raketer som flög. Snart föll muren, och fienden strömmade in. Men just i det ögonblicket uppenbarade sig hans egna styrkor, väl förberedda, och lät fällan slå igen. Nu visste han vad han måste göra.

Men plötsligt föll hans blick på en bekant figur. Han kunde se en man klädd i hans egen rustning, bärande hans egna vapen, som ledde trupperna i motanfallet. Det gick sakta upp för honom att det var sig själv han såg.

Plötsligt fokuserades visionen på generalen, när hans rustning sprängdes och han föll till marken och trampades ned av de mörka horderna.

Hawkins gav chockad till ett skrik, och i samma ögonblick försvann visionen. Skådarnas stämmor flöt in i hans medvetande.

«Detta är det pris ni måste betala. Ingen kan se framtiden utan att betala priset.»





# DEN MÖRKA LEGIONEN

När krämarna mutade in den tionde planeten väckte de det sovande vilddjuret, måtte hans namn för evigt förbannas och avskys. Girighet och stolthet styrde deras steg upp på vägen till den eviga fördömsen då de vände våra lysande och allseende profeter ryggen medan de högdraget ignorerade deras varningar. Handelsmännen tog mark på planeten och bröt trotsigt de kedjor som höll Mörkret tillbaka. I sin dåraktiga stolthet öppnade de dessutom portarna till vårt universum, varvid Ondskan än en gång släpptes in i vår värld.

Och så föll den Mörka Legionen över oss, ylande av lust efter förstörelse och förfall. Morrande och skällande visade de degenererade vargarna sina tänder när de kände lukten av blodet och härjningarna som låg framför dem. Horder av kättare piskades till ett ondskefullt och perverterat vainsinne av de mörka apostlarna och marscherade under förbannade fanor mot vårt Brödraskaps ljus.

För det var endast kardinalens efterföljare som stod upp mot de mörka apostlarna och deras legioner. Mången god man och kvinna svarade på den heliga kallelsen till ett korståg mot Mörkrets kreatur, och så kunde striden börja.

På Ondskans sida stod varelser från oheliga dimensioner, varelser för alltid dömda att brinna i förbannelsens renande eld.

Mot detta höjde Brödraskapet Rättfärdighetens sköld och Sanningens svärd.

— Den Första Krönikan, Mörkrets ankomst och Kardinalens kallelse Alexander Horatio

## APOSTLARNAS ANKOMST

Den Mörka Legionen är ondskan och mörkret personifierat. I oräkneliga år har dess apostlar väntat på att komma in i vårt solsystem och börja det mörka korståget mot mänskligheten.

Det var de första kolonisterna på den tionde planeten, Nero, som väckte den slumrande fasan. De fann utomvärldsliga formationer och sigill, och under inflytande av den Mörka symmetrin lösgjorde de Mörkret från dess bojor.

Med detta öppnade de också porten för Mörkrets allierade och ledde dem in i vår värld. Snart hade de viljesvaga och svartsynta lockats i fördärvet av apostlarnas freskter. Mörkret får sin näring ur mänsklighetens sjuka sinnen och fördärvade tankar. Kraften i det mänskliga sinnet gav mörkret den energi det behövde och det gav liv åt den Första aposteln, ILIAN, den Mörka härskarinnan.

Under hennes överinseende angrep den Mörka symmetrin i tysthet människans världar och lade grunden till det mörker som skulle komma att sänka sig över oss.

I takt med att förtvivlan och förvirringen tilltog skrek fler och fler av vårt solsystems medborgare i smärta. Närd av vår förtvivlan och ångest steg MUAWIJE, Vansinnets furste, fram och steg in i sömnens och drömmens rike. Nu kunde mänskligheten inte längre finna ro i sömnens land.

Mänskligheten gjorde så gott den kunde för att kämpa mot apostlarna, men kunde inte lägga sina egna småsinta gräl åt sidan. Megakorporationerna förde krig mot varandra, och tilltron till grannen var ytterst tunn. Ur detta drog Mörkret fram Semai, Illviljans furste och Hämnens bevarare. Till honom gavs uppdraget att vända broder mot broder, att fördärva mänsklighetens ledare och att så



### STÅLTAVLAN

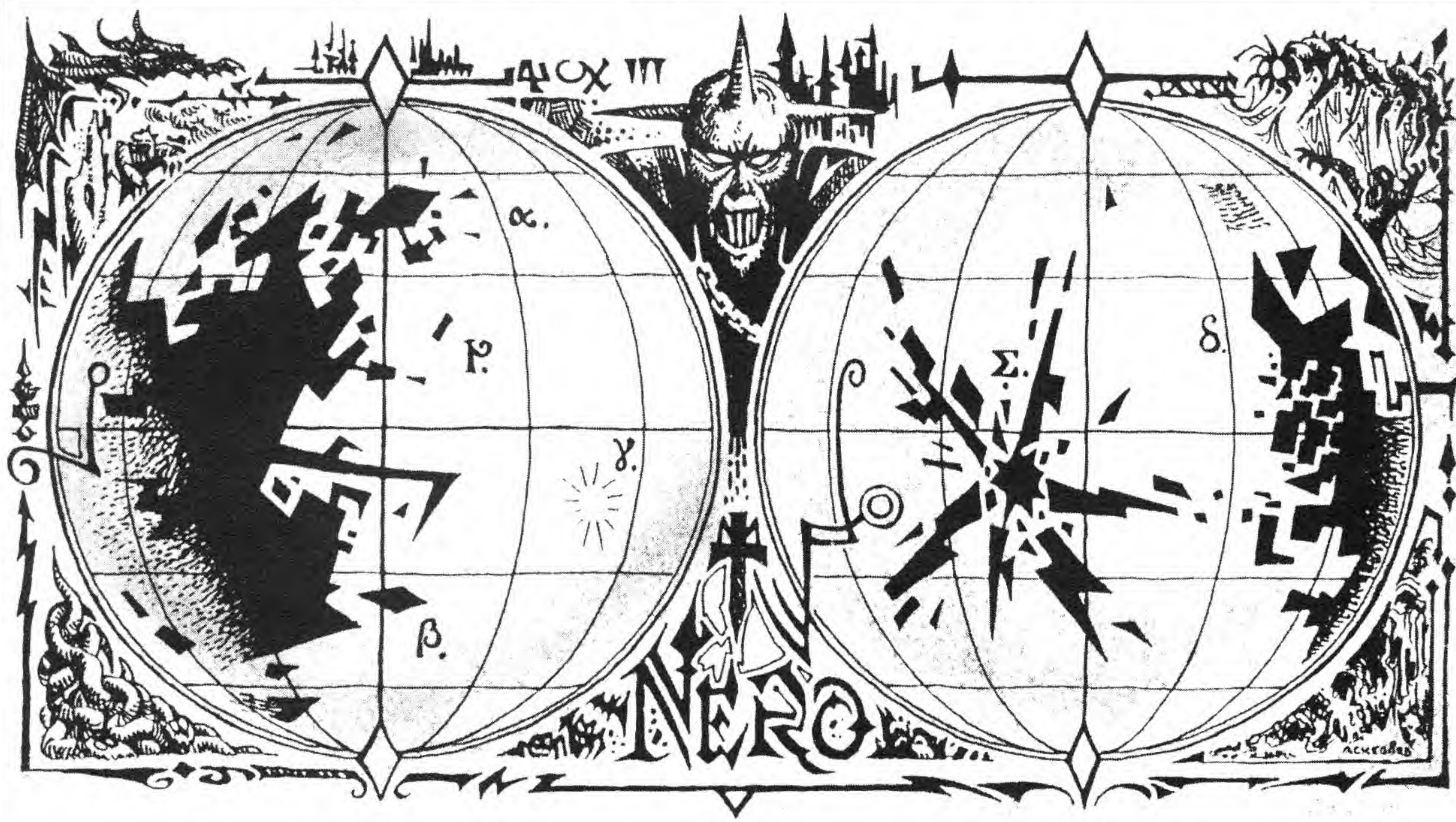
De första människorna som landsteg på Pluto var Imperials konkvistadorer; vetenskapsmän, astronomer, upptäcktsresande och astronauter hängivna utvidgandet av våra kunskaper om solsystemet och universum.

Här fann de den Första ståltavlan. Den svarade genast på de känsliga instrumenten, förvirrande, retsamt och lockande där den låg begravd flera kilometer ned i planetens solida, hårdfrusna yta. Det var nu bara en tidsfråga innan Mörkret skulle manifestera sig i fysisk form i människans värld.

Det finns inga bilder på ståltavlan, inte heller några överlevande från detta första möte. En avlägsen och skrapig radiopröst berättar om en

lysande och skimrande plakett av stål vilande mitt på ett gigantiskt altare, byggt av väldiga stenar med inskriptioner liknande dem funna bland resterna av Jordens neolitiska kulturer.

Sen blev allt tyst.







## VARELSER

Den Mörka Legionens varelser beskrivs här på följande format. Se avsnittet «Att skapa en rollperson» för mer detaljer.

### FÖRFLYTTNING:

Förflyttningsförmågan i rutor per handling och meter per minut.

**SB:** Varelsens skadebonus.

### HANDLINGAR/SR:

Antalet handlingar som varelsen kan utföra i en SR.

### UNDVIKA/PARERA:

Varelsens färdighetsvärde i Undvika och Parera.

### KP OCH RUSTNING

**(RF):** Varelsens kroppspoäng, rustning och rustningsfaktor för varje kroppsdel.

**ATTACKER:** Här förtecknas varelsens naturliga vapen (använd «Strid FV») och hur mycket skada de gör. Ordningen anger vilka vapen varelsen föredrar att använda; den använder den första attacken först, osv.

### EXPERTISOMRÅDEN:

Här anges varelsens UNGEFÄRLIGA FV på olika Expertisområden. «Strid 15» skulle normalt betyda att varelsen har mellan 12 och 18 i ALLA stridsfärdigheter.

### SÄRSKILDA FÖRMÅGOR:

De särskilda förmågor som varelsen eventuellt har.

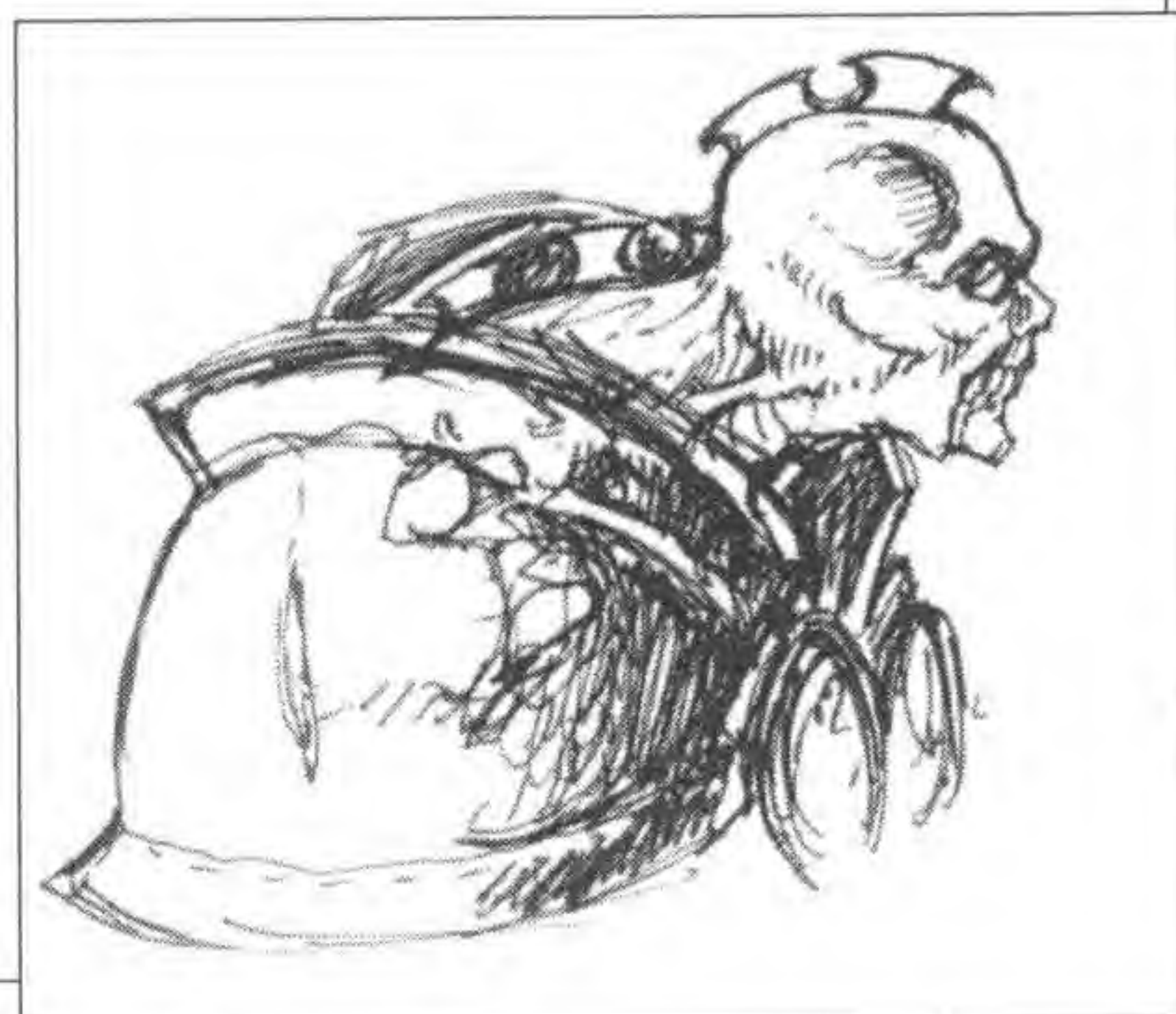
### MÖRKA GÄVOR:

Vilka Mörka gåvor varelsen har fått.

Mörkrets frön i mänsklighetens sinnen.

Världen var redo för den största konflikten i mänsklighetens historia. På ena sidan stod Brödraskapet och megakorporationernas styrkor, som de nu en gång var, på andra sidan stod Mörkrets tusenhövdade skara. Ur de inledande stridernas och skärmytslingarnas tumult i Mörkrets gränsland växte Algeroth fram, den Mörka teknologins demonfurste och Förstörelsens herre. Han omvandlade Mörkrets styrkor till den Mörka Legionen och gav ondskan kraft att föröda världar och krossa vårt solsystem.

Med den mäktige härjaren i spetsen marscherade Mörkrets horder till strid. Outtröttligt kastade de sig mot våra styrkors försvarsverk, och bittra strider rasade över hela solsystemet. På varenda planet flammade krigets och dödens eldar höga, och fält och slätter fläckades av blod och likdelar. Snart blickade DEMNOGONIS, den Femte aposteln, ut över världen. Orenhet och pest, svält och mutationer följde i hans spår där han slingrade fram från värld till värld, från slagfält till slagfält. Han smittade våra städer med de muterade kättarna och spred Mörkrets förruttnelse bland våra soldater.



## MÖRKRETS SJÄL

Den Mörka Legionen har ett högsta väsen som är så mäktigt att andra varelser blir till enkla avbilder av dess makt och styrka. Detta väsen har inget namn eller någon känd fysisk form. Det har kallats «Mörkrets själ» och «Det stora Mörkret» men ingen känner till dess sanna natur.

Ingen utom apostlarna och ett fåtal privilegierade nefa-

## DEN MÖRKA SYMMETRINS ÅLDER

Men detta var bara början.

Detta är vår framtid, vår era, och den mest desperata av tider.

Pest och mutationer spred sig genom solsystemet, och ibland föll hela planeter offer för Mörkrets destruktiva krafter. Den Mörka symmetris profeter och förvridare agiterar och infiltrerar och syftar till att bringa mänskligheten på fall. I detta får de hjälp av kättarna, människor som har låtit sig lockas av den Mörka symmetris löften. Kättarna förstör själva samhällets grundpelare och lockar de svaga till att tjäna Mörkrets makter.

Och på slagfälten tvingar apostlarna, den Mörka Legionens generaler, sina förvridna legionärer och nekromutanter att gång på gång anfalla mänsklighetens hårt ansatta försvarare.

Pådrivna av de fruktansvärda nefariterna och raziderna kämpar den Mörka Legionens förtappade själar vidare med vansinnets hela energi. Detta är den Mörka symmetris ålder.





**NEFARITKRIGSHERREN**

Copyright © 1993 Target Games AB. All Rights Reserved. MUTANT CHRONICLES and all character names and distinctive likeness (es) thereof are Trademarks of Target Games AB





## NEKROMUTANT

Nekromutanter är en utomjordisk ras av krigare transformerade av tekronernas förvridna vetenskaper tills de blivit fulländade stridsmaskiner. De är massivt byggda, med breda skuldror och muskulösa armar som orkar bära upp i stort sett vilket vapen som helst. Deras hud är sotfärgad och deras ögon bottenlösa brunnar av mörker och ondska. Ådrorna som rymmer deras brännande, frätande kroppsvätskor ligger utanpå huden och pulserar med ett oheligt sken.

Trots att de kan uppfattas som enkelspåriga och förutsägbara, agerar nekromutanterna som underbefälhavare i Algeroths kohorter. Bestående av horder av legionärer och andra kräk kommer dessa kohorter om upp till femtio krigare att utan tvekan eller rädsla att storma även den starkaste fästning. Nekromutanterna fungerar även som kommandosoldater, i bland åtföljda av centurioner, samt som hedersvakter, livvakter eller följeslagare till nefariter.



## DEN MÖRKA LEGIONEN™

### ODÖD LEGIONÄR

De odöda legionärerna utgör stommen i Algeroths anfallsstyrkor. De är reanimerade döda människor, hämtade från slagfälten och återuppväckta med hjälp av nekroteknologi. Denna procedur är fortfarande en gåta för mänskliga vetenskapsmän — det antas emellertid att den omfattar en lång vistelse i ett slags kuvös där de förvrängande flödena av Mörk symmetri kan flöda fritt. Det är tekronerna och mentorerna, bägge underställda Algeroth, som utför det smutsiga jobbet med att radera likets sinne och själ, samtidigt som de omstrukturerar organ och kött för att matcha den Svarta Teknologins Herres mörka anlete.

De förvridet grinande käftarna och ondskefullt glödande ögonen hos de odöda legionärerna är tillräckligt för att injaga skräck i hjärtat hos vilken soldat som helst. Deras utrustning består av vad de lyckas komma över — vapen och rustningar upphittade på slagfälten, plundringsbyte, eller de förvridna resterna av vad de höll i famnen när de en gång stupade, dock ofta förändrat av nekroteknologi.

De odöda legionärerna är tankelösa zombier som agerar utan egen vilja. De är slavar under viljan hos en nefarit eller annan kommandör ur den Mörka Legionen, t. ex. en kättare eller centurion.





## APOSTLARNÄ

De fem apostlarna framföddes ur den Mörka symmetrin. Dessa mörka generaler marscherar i spetsen för de ondskans horder som hotar att sluka vårt solsystem, och de livnär sig på den förvirring och fruktan som griper omkring sig.

Apostlarna är Mörkrets fem mäktigaste tjänare, och de styr dess världsliga och mystiska arméer. De har getts makt att förföra och snärja de svagas själar, att skapa och leda de fruktansvärda legionerna och att förändra och förvräda verklighet, tid och rum. De är allsmäktiga gudar för

de otaliga själar som utgör den Mörka Legionens härskara och de för alltid förbannade kättarna som har förrätt ljuset.

De fem apostlarna är alla unika på sitt sätt. De har alla sina egna mörka uppdrag och styr sina egna legioner, skapade i enlighet med deras respektive väsen. Apostlarnas uppdrag är alla delar av det intrikata nät av makt som Mörkrets själ spinner, där den slutgiltiga segern uppnåtts med utrotandet av mänskligheten.

## SYSKONRIVALITET

Samtliga apostlar har stigit fram ur samma kraft, den Mörka symmetrin. Deras högste herre är Mörkrets själ, men annars svarar de inte inför någon.

Ilian är som Första apostel de övrigas ledare. Hennes makt över den Mörka symmetrin är utan tvivel störst, och är också det medel med vilket hon kan styra sina bröder. Algeroth är den apostel som öppet motarbetar Ilian och aktivt intrigerar mot henne. Han stöds av Semai, medan Demnogonis och Muawijhe agerar enligt sina egna mystiska planer. De stöder inte öppet någondera sidan i hopp om att deras mäktigare syskon ska drabba samman i en fruktansvärd duell som skulle lämna scenen öppen för någon annan apostel.

Ilian är väl medveten om rivaliteten bland hennes svagare bröder och intrigerna mot henne, men stillar sin hand eftersom hon fortfarande står till svars inför Mörkrets själ, precis som hennes bröder.



### ILIAN NEFARIT

STY	34
INT	21
SMI	20
FYS	18
PSY	35
PER	28

FÖRFLYTTNING: 4/275

SB: +4

HANDLINGAR/SR: 6

UNDVIK/PAERÄ: 10

KP RUSTNING (RF)

Huvud	5	ingen	3
Arm	9	plåt	8
Mage	9	plåt	10
Ben	10	plåt	8
Bröst	10	plåt	10

ATTACKER: Grepp (se nedan), Gåvor, 2-H närstridsvapen

EXPERTISOMRÅDEN:

Strid 21, Eldhandvapen 15, Kommunikation 18, Rörelse 19, Teknik 14

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR:

Genom att gripa en person och besegra hans PSY med sin egen PSY på motståndstabellen kan nefariten sända offrets själ till intigheten. Offret är för alltid förlorat. Nefariten ser också i mörker och känner inte smärta.

MÖRKA GÅVOR: TERRORE

SVART ELD, FRÄMKALLA SMÄRTA, BLINDHET, DIMENSIONSHÄL, STÖRA KRAFT, DÖDENS HAND, TIDSPICKA, SANIN FÖRT





## TEMPELVÄKTARE

STY	19
INT	16
SMI	15
FYS	21
PSY	12
PER	24

**FÖRFLYTNING:** 4/275

**SB:** +2

**HANDLINGAR/SR:** 3

**UNDVIKA/PARERA:** 8

### KP RUSTNING (RF)

Huvud	3	plåt 10
Arm	6	plåt 6
Mage	6	plåt 7
Ben	7	plåt 6
Bröst	7	plåt 7

**ATTACKER:** 2-H närstridsvapen eller skjutvapen

### EXPERTISOMRÅDEN:

Strid 15, Eldhandvapen 15, Kommunikation 11, Rörelse 16, Teknik 8

### SÄRSKILDA FÖRMÅGOR:

Tempelväktarna känner andras smärta och rädsla på ett avstånd 50 rutor/75 m. Deras sinnen är tillräckligt skarpa för att urskilja enskilda personer. De kan också känna avsikten att tillfoga smärta på ett avstånd av 50 rutor/75 m. Dessutom kan de se i mörker.

**MÖRKA GÅVOR:** MOTSTA SMÄRTA

## LEGIONERNA

Den Mörka Legionens arméer består av mängder av för-lorade själar som förvridits av den Mörka symmetris teknologi som genomsyrats av Mörkrets själs väsen.

Hierarkin under apostlarna utgörs av varelser tagna från andra dimensioner. Var apostel har givits nefariter-nas eviga trohet, varelser som förvridits av sina herrars väsen. Nefariterna tjänstgör som apostlarnas närmaste män i legionerna och kommenderar horderna i strid.

Under nefariterna kan andra varelser, några av dem mänskliga, hittas. Razider, desparyter, ezoghoul, kura-torer och heliga besmutsare — alla återfinns de bland Mörkrets härskaror. De har antingen skapats av apostlar-na eller hämtats från avlägsna världar för att delta i kors-tåget mot mänskligheten. Varje apostel åtföljs av unika varelser.

Legionärerna flockas i miljontal runt apostlarnas fanor.

Större delen av den Mörka Legionen består av dessa fördömda själar, en gång döda fångar tagna från slagfälten och givna ett ondskefullt syfte under den Mörka symmetris trældom. Dessa horder av zombiekrigare störtar besin-ningslöst fram över slagfälten och översvämmar mänsklighetens försvarsanordningar.

## NEFARITERNA

Under apostlarna tjänar nefariterna, människos-läktets eviga fiender, och de mäktigaste varelser-na i den Mörka Legionen och de som tjänar som officerare i Mörkrets armé. Nefariterna inordnas i en strikt hierarki som enväldigt styrs av nefarit-furstar. De svarar endast inför sin apostel.

Var nefarit har färdigheter och förmågor som gör den unik. Deras väsen, som ytterst styrs av deras apostel, skiljer sig från varandra. Vissa nefariter har stora insikter i den Mörka symme-trin och använder dess krafter i striderna mot människan medan andra koncentrerar sig uteslu-tande på fysisk förstörelse.

Nefariterna är de mest framstående av den Mörka Legionens krigare. De är erfarna och har initiativförmåga nog att fatta egna beslut och deras lojalitet är ställd bortom allt tvivel.

De utövar en total kontroll över sina underly-dande, och minsta misstag bestraffas med ett öde värre än döden.

Nefariternas utseende är mycket varierande beroende på vilken apostel de tjänar, men de ger alla ett mörkt och kraftfullt intryck och utstrålar ondska och perversion. Vassa spikar eller andra metalliska föremål täcker deras kroppar, oftast koncentrerade kring huvudet. Deras styr-ka avspeglar sig i deras ansikten som är förvridna i van-sinniga grin som avslöjar groteska tänder.

Deras tomma och stirrande ögon saknar pupiller, och deras deformerade ansikten är ett hån mot den mänskli-ga fysiken.

Nefaritfurstar och andra mäktigare nefariter följer inte dessa beskrivningar. I takt med att de växer i kraft för-vids och förändras de, och återföds ofta i nya skepnader som i större utsträckning svarar mot deras innersta väsen. Dessa nefariters utseende varierar från individ till individ.







#### ILIAN'S BARN

STY	6
INT	9
SMI	12
FYS	7
PSY	13
PER	3

FÖRFLYTNING: 3/175

SB: —

HANDLINGAR/SR: 3

UNDVIKA/PARERA: 4

KP RUSTNING (RF)

Huvud	3	ingen 0
Arm	5	ingen 0
Mage	5	ingen 0
Ben	6	ingen 0
Bröst	6	ingen 0

ATTACKER: 1-H närstridsvapen eller skjutvapen (kratach)

EXPERTISOMRÅDEN:

Strid 6, Eldhandvapen 8, Kommunikation 5, Rörelse 13, Teknik 16

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: inga

MÖRKA GÄVOR: inga

## DE MÖRKA MÖNSTREN

Den Mörka Legionen omges av en mörk och mäktig aura. Denna aura är känd som den Mörka symmetrin och är Legionens kraftkälla, öppningen mot Mörkrets själ. Ur apostlarnas invecklade kraftfält kanaliseras nefariteterna och Mörkrets själs mystiker sina onda krafter. Kättare invigs i användandet av Mörkrets Symmetri av de högre varelserna och kultmedlemmarna i Legionens hierarki.

Varje apostel representerar ett unikt mönster i den Mörka symmetrin, ett mönster som är intimt förknippat med deras uppdrag. Dessa mönster ger apostlarnas lär-

Illians tjänare frammanar varelser från andra dimensioner och öppnar portaler till andra världar i sin ständiga strävan att krossa mänskligheten. De vandrar genom Mörkrets intighet och kontrollerar portalerna mellan världarna. Deras destruktiva förmågor är enorma och de fyller oräkneliga miljoner människors sinnen med mörka drömmar och fruktansvärda visioner.

**MUAWIJHE.** Muawijhe tar hjälp av den Mörka symmetrin för att sprida vansinnet i vår värld. Hans magiker är skickliga i att förvrida hjärnor och sinnen och att inge fruktansvärda visioner. De besitter också kunskap i att vandra genom dimensionerna, och att med viljekraft förflytta sig mellan skilda verkligheter.

**SEMAI.** Semai använder den Mörka symmetrin till att spionera på mänskligheten och förvrida verkligheten som omger oss. Hans mystiker förvränger och perverterar och försöker outtröttligen hitta nya sätt att sprida sin herres kätterska lära. De iakttar ljusets och Mörkrets flöden, förutsäger Brödraskapets drag och dirigerar Mörkrets själs styrkor.

**ALGEROTH.** I den Mörka symmetrin vandrar Algeroth längs eldens och förstörelsens stigar. Hans magiker öppnar portaler till andra och mörkare plan och dimensioner, och lockar genom dessa portaler okända skapares dödliga varelser som de sedan sänder mot sina fiender.

**DEMNOGONIS.** Demnogonis hantlangare använder sig framförallt av förfall och förruttnelse för att fullborda hans uppdrag. Demnogonis mystiker förvrider och sänder förfall över vårt solsystem, och söker ständigt efter nya sjukdomar och varelser som kan sprida dessa sjukdomar.



jungar särskilda förmågor beroende på vilken herre de tjänar.

**ILIAN.** Som den Mörka symmetrins väktare är Ilian den mäktigaste aposteln, och det finns ingenting hon inte kan uppnå med hjälp av Mörkrets själ.







## CITADELLEN

I den Mörka Legionens strategi spelar citadellen en viktig roll. Avbilderna av det mörka citadellet på Nero injar de djupaste fruktan i mänsklighetens hjärtan.

Dessa enorma konstruktioner tjänar till att ytterligare gynna ondskan sak där de mörka och förvridna höjer sig omgivna av skuggor och svarta moln. Svärmar av Algeroths tekroner och deras slavar invaderar ett nyligen erövrade område, och redan efter en natt står grunden färdig. Efter några dagar och nätter står den besudlade

da munkar hasar de från lektion till lektion, ständigt ökande sin makt och kunskap.

Dessa citadell uppförs på platser där Mörkret har permanent inflytande, på platser dit Brödraskapets spionerande ögon inte kan nå. Hennes starkaste fästen är Nero och Pluto, men hennes närvaro är stark även på Venus.

**MUAWIJHE.** Muawijhe uppför i hemlighet sina citadell på platser där hans lärjungar byggt upp starka kulter eller där vansinnet härskar. Antalet citadell är relativt litet och därför är hemlighetsfullhet viktigt när ett nytt fäste uppförs. Det är oftast bara genom att studera folks beteende man kan ana sig till Synernas herres närvaro, eftersom sinnessjukdom alltid följer i hans spår.

**SEMAI.** Semais citadell är få till antalet, hemliga och belägna på planeter där den Mörka Legionens inflytande är starkt och ohotat. Härifrån hämtar Illviljans herres tjänare kraft ur den Mörka symmetrin och försöker hitta de viljesvaga.

Flertalet av Semais citadell har uppförts i mänsklighetens mitt, i Venus djungler, på Mars stäpper och i djupet av våra städer. Deras utseende är mycket varierande, men de har en sak gemensamt: de speglar genom vilka kättarna och förvridarna upprätthåller kontakten med Semai och spioner på de viljesvaga.

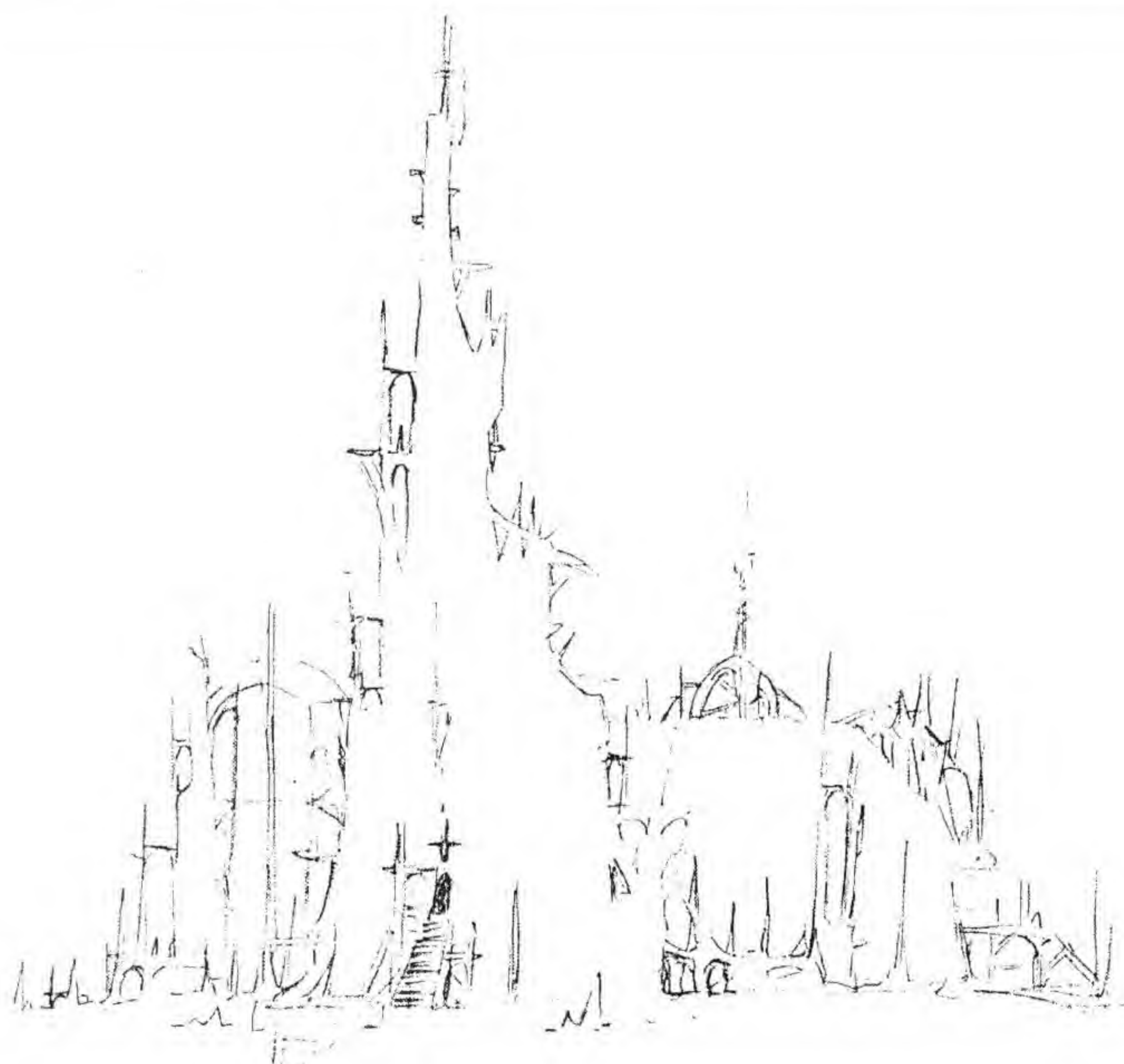
De mindre citadellen fungerar både som heliga platser för kulter och som gömställen för Lögnarens agenter. Endast de större och starkare citadellen styrs av nefariter, eftersom en sådan varelses närvaro säkerligen skulle dra till sig Brödraskapets uppmärksamhet.

**ALGEROTH.** Algeroth har ett stort behov av baser från vilka han kan sända ut och förnya sina styrkor. Han strävar därför efter att bygga sina citadell i väl skyddade områden gömda undan Brödraskapets ögon.

Citadellen är också viktiga tillverkningsindustrier. Algeroths behov av nya vapen, fler legionärer och varelser till sina legioner är oändligt. Därför är stora delar av Algeroths citadell mekaniska och biokemiska forskningsanstalter där tekroner och deras slavar ständigt arbetar med nya konstruktioner.

**DEMNOGONIS.** Demnogonis förvridna torn kan ser varhelst större strider har slitit sönder marken och lämnat djupa ärr i terrängen.

Till dessa citadell för Demnogonis offer som tillfångatagits på slagfältet för att använda dem som råmaterial i framställningen av nya och förödande farsoter. Enorma salar har avsatts till denna forskning, och stanken av död och förruttnelse stiger upp från citadellens alla hörn. I djupa hålor hålls de som ännu inte välsignats med förgängelse och de som är för sjuka för att vara till någon nytta ens för den store Besudlaren.



katedralen färdig, täckt av Symmetrins mörka och hemliga symboler.

Citadellen fyller ett antal funktioner. De fungerar som utposter längs ondskans gränser och utmärker tydligt dess domäner. De utgör också befästningar mot fiendens anfallande styrkor, och som operationsbaser och träningsläger, fängelser och tortyrkammare, bibliotek och tempel.

Ett citadell styrs av en nefaritfurste som kommanderar dess militära styrkor, vilka utgörs av krigare som kan försvara citadellet mot anfallande trupper likaväl som de själva kan genomföra offensiva operationer. En annan viktig uppgift denna styrka har är att förse citadellets herre med nya offer så att Legionens led kan utökas.

Om citadellets herre i hög grad behärskar den Mörka symmetrin eller får hjälp av Intighetens Härskarinna, kan han öppna portaler för att hämta nya varelser att sända ut i strid. Portalerna används också som kommunikationsmedel mellan apostlarnas generaler och deras herar.

Citadellen har placerats ut i enlighet med en komplicerad symmetri knuten till var apostel, men denna symmetris betydelse känner endast apostlarna till.

**ILIAN.** Ilians citadell är enorma kloster med valvbågar och ändlösa, stenbelagda korridorer. Där invigs Ilians lärjungar i den Mörka symmetrins mysterier. Likt kåpkläd-





# ILIAN

Ur intets tomhet steg hon fram. Kardinalen rörde sig oroligt i sömnen — han kände att världen hade förändrats och att nya krafter höll på att växa fram. Underliga nyheter fördes fram till kardinalen, illavarslande omen. Den sjunde stjärnan i den sjunde stjärnbilden förmörkades och sedan dess nåddes våra planeter inte av något ytterligare ljus från denna strålande fyr, Portalens Vaktare.

På Jorden välldes tidvattenvågor fram och lämnade många döda och långt fler hemlösa efter sig. Ovan staden Methusalem förmörkades himlen under trettio dagar och trettio nätter av blodiga moln, och i människornas drömmar ylade Mörkrets djur mot månen.

Profeterna talade för första gången om Intighetens härskarinna sedan hon talat till dem i deras drömmar. Hon vandrade längs Konstens dunkla stigar i utkanten av våra själar. Iakttagande, studerande, noterande — Ilian begick inga misstag då hon steg in i vår värld.

Portaler till andra världar öppnades, och genom dem kallade Intighetens härskarinna till sig den Mörka symmetrins väktare. De hörsammade kallelsen och förde med sig kunskapen om hur man formar Mörkret efter sina önskningar. Så blev Intighetens härskarinna de världsliga hemligheternas väktarinna.

— Den Andra Krönikan, Ilian och den Mörka symmetrin\Plinius Varro

## INTIGHETENS HÄRSKARINNA

Ilian var den första aposteln, Mörkrets förelöpare och Intighetens härskarinna. Hon var Mörkrets själs förstfödda, den första att stiga in i mänsklighetens själar. Hon är Portalens väktare, den Mörka symmetrins vårdare, och besitter enastående mystiska krafter. Ilian är den mäktigaste aposteln och håller noga uppsikt över sina svagare bröder, men i takt med att de utökar sin makt minskar hennes förmåga att kontrollera dem, och ett uppror mot henne kan komma allt närmare eftersom deras grepp om våra världar blir allt hårdare och segern tycks vara för handen.

Men Ilian växer i styrka då Mörkret kräver fler och fler liv. Hon drar näring ur förstörelsens väsen och vältrar sig i den förtvivlan och hopplöshet som följer i krigets och förödelsens spår. Medan den Mörka Legionen marscherar fram över mänsklighetens splittrade styrkor kastar Ilian en ständigt växande skugga över oss.

Hennes makt ligger i hennes totala kontroll över den Mörka symmetrin. Med dess hjälp frammanar hon varelser från andra dimensioner och öppnar portaler till andra världar. Ofattbart mäktiga mörkervarelser fyller leden i Ilians legioner och varelser som fötts ur Mörkret krälar framför deras marscherande fötter.

Hon utstrålar en exakt och iskall skönhet som framhäver hennes totala ondska. Hon är smal och förförisk, och hennes långa svarta hår når ned till hennes midja och utgör en stark kontrast till hennes bleka hy. Hon är klädd i rymdens mörker och mystiska runor pryder hennes dräkt.



### MUAWIJHE NEFARIT

STY	32
INT	21
SMI	26
FYS	15
PSY	27
PER	28

**FÖRFLYTTNING:** 5/325

**SB:** +3

**HANDLINGAR/SR:** 6

**UNDVIKA/PARERA:** 9

**KP RUSTNING (RF)**

Huvud	4	ingen 2
Arm	8	ingen 3
Mage	8	plåt 8
Ben	9	ingen 3
Bröst	9	plåt 8

**ATTACKER:** Kyss (se nedan), Gåvor, Tzoteth eller Shrieketh

**EXPERTISOMRÅDEN:**

Strid 19, Eldhandvapen 15, Kommunikation 18, Rörelse 17, Teknik 16

**SÄRSKILDA FÖRMÅGOR:**

Muawijhes Kyss har en grundläggande CL på 10.

Det drar 2T6 poäng PSY från offret. Om PSY reduceras till 0 kommer offret att förvandlas till en tjutande legionär. Nefariten ser också i mörker och känner inte smärta.

**MÖRKA GÅVOR:** TERRORE, FRANKALLA SMÄRTA, FÖRVIRKA, VANSINNESDANS, DRÖMSANDNING, BOMN, VANSINNESVIND, BARSARKAGÅNG (Aigerothi)





## ZENITHISK SJÄLSLAKTARE

STY	27
INT	12
SMI	10
FYS	24
PSY	27
PER	26

**FÖRFLYTNING:** 3/225

**SB:** +4

**HANDLINGAR/SR:** 4

**UNDVIKA/PARERA:** 9

### KP RUSTNING (RF)

Huvud	5	ingen 4
Arm	9	ingen 4
Mage	9	ingen 5
Ben	10	ingen 5
Bröst	10	ingen 5

**ATTACKER:** Klor (2T6),

Gåvor, Närstridsvapen

(2T6+1), Svans (1T6),

**EXPERTISOMRÅDEN:**

Strid 17, Eldhandvapen 0,

Kommunikation 0, Rörelse

14, Teknik 0

**SÄRSKILDA FÖRMÅGOR:**

Mörkersyn

**MÖRKA GÅVOR:** TERROR,

FÖRVIRRA, VANSINNESDANS,

VANSINNESVIND, BÄRSÄRKA-

GÅNG (Algeroth)

## ILIANS LEGIONER

Ilian var den första aposteln, och hon har omkring sig samlat varelser som frammanats från andra och avlägsna plan, förvridna styggelser med stor skicklighet i Mörkets själs hantverk. Med den symmetriska vävstolens tunna trådar väver och formar de energier att anfälla mänsklighetens styrkor med.

Ilians stridande styrkor är relativt få till antalet och är koncentrerade runt hennes citadell. Många av hennes högre tjänare fungerar som observatörer och tar aktiv del

i de strider som utkämpas av de övriga apostlarna. De lånar ut sina förmågor för att främja såväl Mörkets som Ilians sak.

## NEFARITERNA

De eviga fiender som innehar de högre posterna vid Ilians hov är magiker och mäktiga krigare. De kan med lätthet öppna portaler till andra plan från vilka de hämtar sina legioner för att fylla ut Mörkets led. De fungerar





som Ilians observatörer och som rådgivare åt de övriga apostlarna, och de kämpar tillsammans med de andra legionerna om de så önskar.

Ilians nefariter är klädda i enkla tunikor täckta med Mörkets förelöparens symboler. Över dessa tunikor bär de tunga rustningar som för evigt är täckta av den kalla intighetens is och frost.

Ilians nefariter täcks av levande kedjor som slutar i otäcka krokar. Kedjorna svänger fram och tillbaka i enlighet med deras herres vilja, och används till att fånga in och slita sönder offer. Förutom dessa bär nefariten ett tungt närstridsvapen, ofta försedd med mörka krafter.

Ilians nefariter har en särskild förmåga: när de fått tag i ett offer kan de omge honom med rymdens Mörker och sända ut den olyckliges själ i den oändliga Intigheten. Där kommer hans själ att för evigt jagas av Ilians jägare, som alltid söker efter nya själar att släcka sin törst med.

## TEMPELVÄKTARE

Ilians citadell vaktas av tempelväktare, en hemlig ras av halvt mekaniska krigare som är hängivna stridskonsten. Ilian har fört dem hit från deras hemdimension och uppfyllt deras önskan efter ändlösa konflikter och förstörelse.

De påminner i stort sett om människor, men med massiva kroppar. Deras kraftiga fysik gör det möjligt för dem att bära tunga rustningar och vapen utan att förlora sin rörlighet.

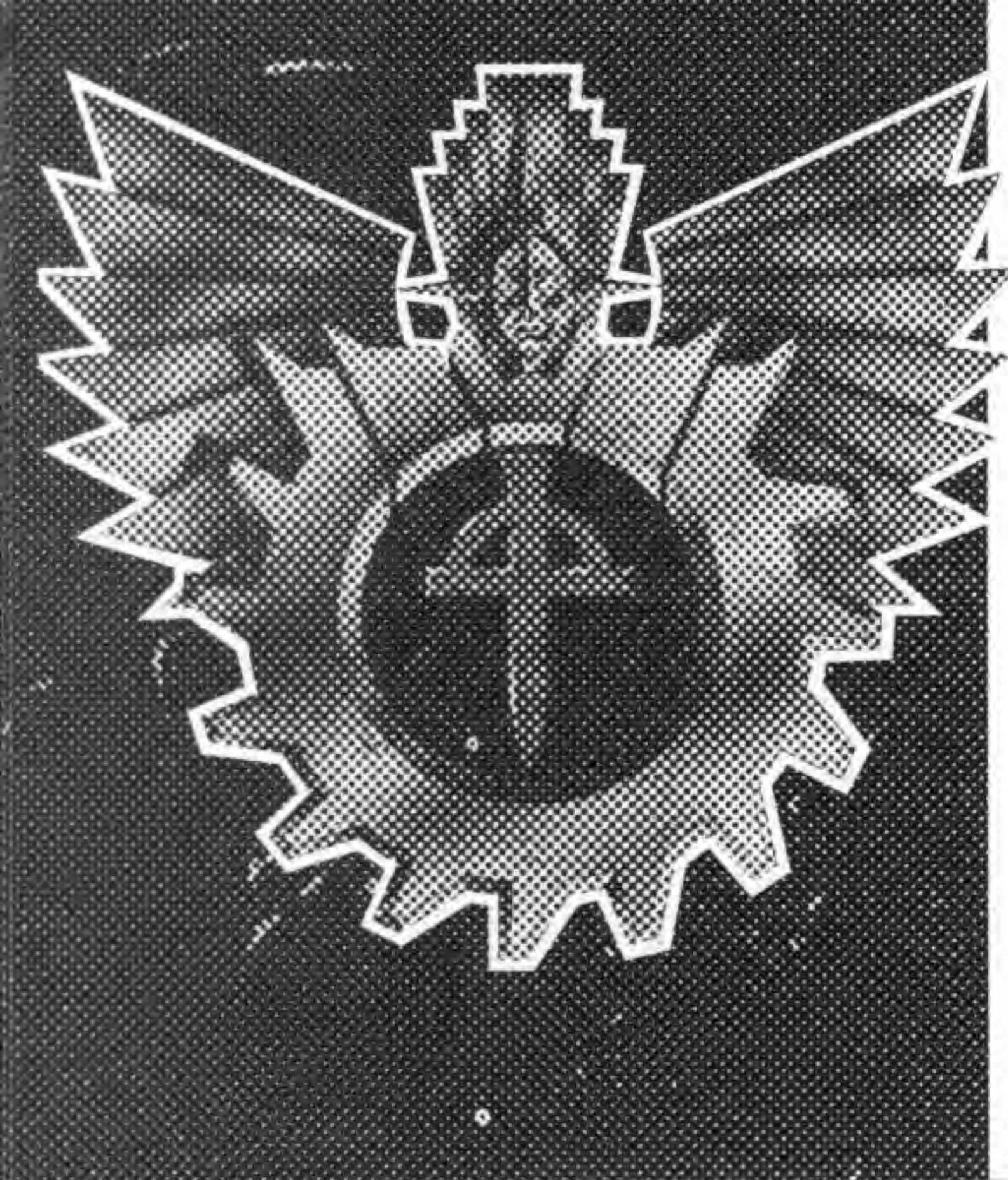
Deras verkliga utseende är okänt, eftersom de alltid

bär tunga rustningar och kläder utsmyckade med deras härskarinnas för alltid virvlande stjärnor. Huvudet täcks av en spikförsedd hjälm som är kopplade till skyddssystem som bärs under rustningen. Dessa system och de tunga rustningarna ger tempelväktarna unika fördelar på vilket slagfält som helst där de marscherar fram mot fienden undergång. En tempelväktare tar aldrig skydd och marscherar oförtrutet fram mot sina fiender medan han sprider död och förödelse omkring sig.

Tempelväktarnas sinne är i perfekt samklang med striden. De kan känna av vågor av smärta och skräck på stora avstånd och därigenom ana sig till i vilken riktning







en strid i deras närhet utkämpas. De kan dessutom förnimma avsikten hos de som förorsakar smärta och används därför i vaktjänst runt Ilians citadell och tempel.

### ILIANES BARN

Bland Ilians efterföljare finns också en ras av tjänare som endast omtalas som Ilians barn. Dessa är depraverade dvärgar med förvridna och deformerade kroppar. Deras hy är blek, på gränsen till genomskinlig. Deras armar är långa medan benen är korta, och deras stora huvuden är kopplade till pulserande tuber som förbinder hjärnan med

det centrala nervsystemet. Deras ansikten är för evigt förvridna i vansinniga grin, och de tjattrar ständigt meningslösa fraser med sina gälla och pipiga röster.

De bär små nekroteknologiska redskap i sina verktygsbälten, redskap som används till att reparera skadad utrustning eller att skapa nya, sjukt förvridna produkter.

Ilians barn används som tjänare av de mäktigare i Ilians led. Dvärgarna deltar vanligtvis inte i strid, men kan — om de är tillräckligt många — anfälla större fiender i blodisande vansinnesattacker.





# MUAWIJHE

Så talade den store profeten Aglialos om Synernas herre.

Mörkerfursten hade först visat sig i drömmar, och han förde med sig narrar och skämtare för att skapa oreda i människors sinnen. Ylande horder släpptes lösa för att hemsöka våra drömmar och aldrig skänka oss någon vila eller ro.

I drömmarna vandrade Aglialos långt och vida i sitt sökande efter framtidens flöden. Han vandrade över Ödslighetens Fält och fann att hans steg hade fört honom till den stora begravningsplatsen. Men grindarna var låsta, och hur han än försökte hade Aglialos inte kraft nog att öppna dem.

I sin ilska utmanade den store profeten de makter som höll grindarna stängda, för han kunde omöjligtvis förmå dem att öppnas.

Till ljudet av skallande trumpeter, stötande basuner och pipande flöjter öppnades då grindarna, och ur dess gapande käftar strömmade fruktansvärda kreatur, vilt dansande och skrattande. Himlen fylldes av märkliga färger och Aglialos kände hur verklighetens strömmar ebbade bort för att ersättas av renaste vansinne.

Och så uppenbarade sig Synernas herre. Han fyllde i sin maktighet ut hela öppningen, och ormarna som stod ut från hans huvud dansade som förtrollade av flöjternas pipande.

Muawijhe sträckte så ut sin hand mot den store profeten som inte längre kunde med synen, utan vände sig om och flydde tillbaka till sin cell, till Brödraskapets ljus.

— Den Fjärde Krönikan, Semais och Muawijhes ankomst/Lapidus Asolvos

## SYNERNAS HERRE

«Synernas herre» och «Den tjutande dårskapens demon» är två namn som har givits Muawijhe. Han invaderar och befläcker människornas drömmar och livnär sig på det vansinne som finns i oss alla. Genom sina finmaskiga nät av förvirring och skräck styr han de sinnessjuka och viljesvaga. Han är en oberörbar skugga som utestänger Brödraskapets ljus där han vandrar mellan verklighetens och vansinnets dimensioner.

I hans led marscherar de galna och själsligt sjuka som slitits upp ur mänsklighetens trygga famn och kastats

ned bland Muawijhes dreglande legioner. Hans efterföljare är spridda vida omkring och hans citadell ger honom och hans mardrömsbestar tillgång till drömmens rike över hela solsystemet.

Muawijhe utstrålar totalt vansinne men förblir likväl som lugnet i stormens öga där han står, dubbelt så lång som den mest storvuxne man, med breda axlar och långa, smala armar som slutar i kloförsedda händer. Han är klädd i en rustning gjord av drömväv som är hans legioners utkristalliserade vansinne. Hans kläder är täckta av

slingrande mönster som ständigt ändrar såväl form som färg, ständigt pulserande av ljus. Hans stora mantel avbildar infångade drömmare som strömmar fram över tyget likt moln över himlen, förvridna i vansinnesvrål där de för evigt försöker hitta ut och bort. Från hans bälte hänger långa kedjor och krokar som han använder till att fänga in sitt byte.

Från hans huvud sticker långa och feta ormar ut, ormar som ständigt vaggar till vansinnets symfonier. De tycks hela tiden krypa ut ur Furstens huvud, sträckande sig efter offren för deras dödliga inflytande — för de kan med minsta beröring driva en man till och över vansinnets brant. De river ned vilka murar offret än må ha, och dränker honom i renaste galenskap. Det finns ingen återvändo från detta, och den som en gång utsatts förvandlas till en tjutande och dreglande idiot som för evigt är bunden att tjäna Synernas herre.



### TJUTANDE LEGIONÄR

STY	14
INT	2
SMI	5
FYS	15
PSY	1
PER	6

FÖRFLYTNING: 3/175

SB: +1

HANDLINGAR/SR: 2

UNDIKA/PARERA: 3

KP RUSTNING (RF)

Huvud	3	ingen 0
Arm	5	ingen 0
Mage	5	ingen 0
Ben	6	ingen 0
Bröst	6	ingen 0

**ATTACKER:** VANSINNESVIND (se nedan), Eldhandvapen (kratach) eller Närstridsvapen

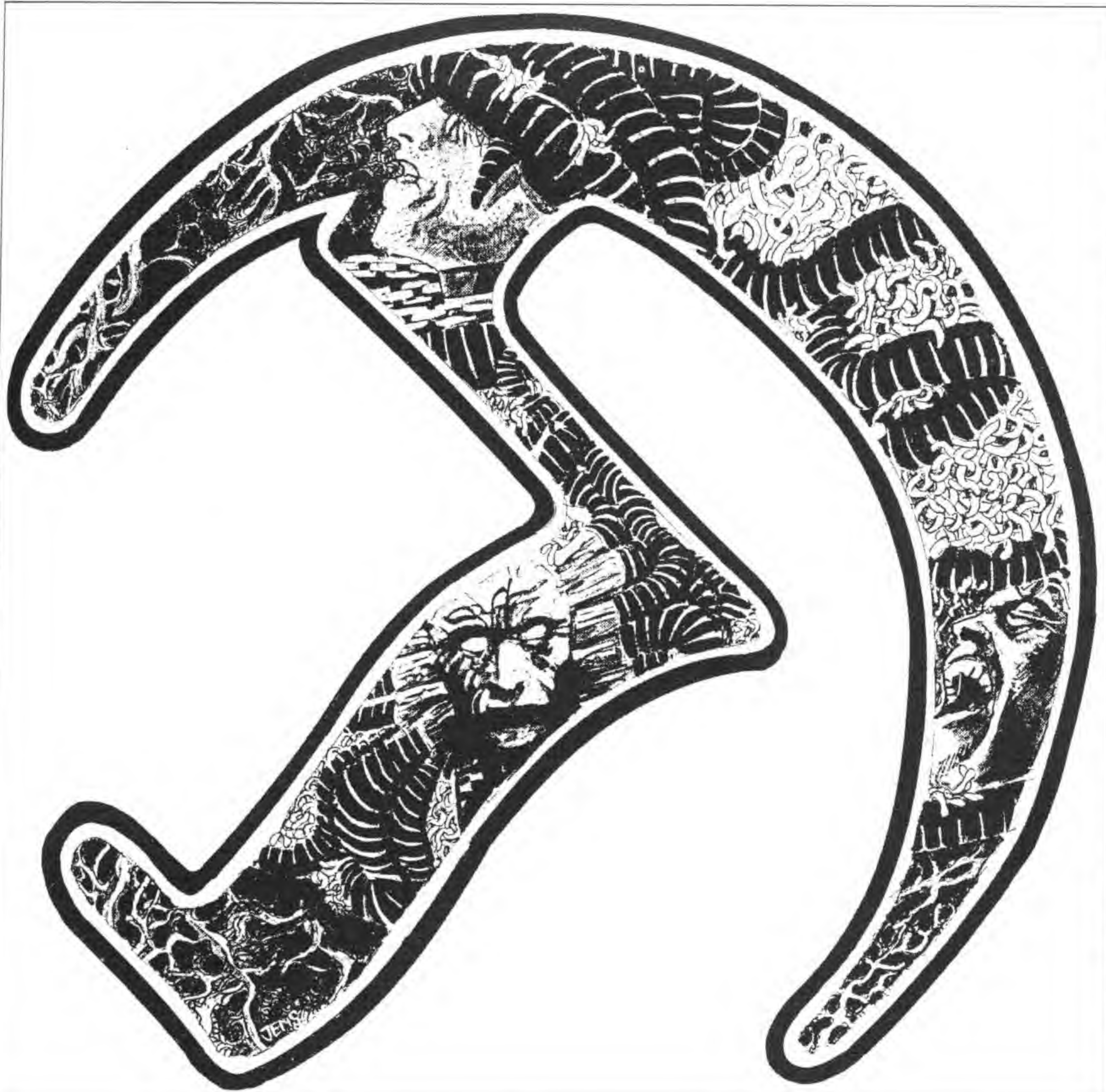
**EXPERTISOMRÅDEN:**

Strid 7, Eldhandvapen 12, Kommunikation 4, Rörelse 6, Teknik 2

**SÄRSKILDA FÖRMÅGOR:**

Tjutande legionärer har förmågan att automatiskt kunna framkalla en VANSINNESVIND en gång per dag utan PSY-förluster och utan att behöva göra något tärningsslag. Emellertid orsakar denna vansinnesvind ingen fysisk skada. Nivan är 1 per legionär, dvs om t ex 10 tjutande legionärer förenar sig i denna åkallan består effekten i 10 SR.

**MÖRKA GÅVOR:** Se ovan







## SEMAI NEFARIT

STY	21
INT	29
SMI	19
FYS	22
PSY	27
PER	25

**FÖRFLYTNING:** 5/325

**SB:** +3

**HANDLINGAR/SR:** 5

**UNDVIKA/PARERA:** 8

**KP RUSTNING (RF)**

Huvud	4	ingen 4
Arm	8	ingen 4
Mage	8	ingen 4
Ben	9	ingen 4
Bröst	9	ingen 4

**ATTACKER:** Gåva, 2-H  
närstridsvapen, skjutvapen

**EXPERTISOMRÅDEN:**

Strid 16, Eldhandvapen 13,  
Kommunikation 21,  
Rörelse 14, Teknik 23

**SÄRSKILDA FÖRMÅGOR:**

Genom att gripa ett offer  
med gåvan besättelse kan  
nefariten förvrida offrets  
form och på det sättet  
skapa en kättersk legionär.  
Nefariten ser också i mör-  
ker och känner inte smärta.

**MÖRKA GÅVOR:** TERROR,  
BLINDHET, ILLUSION, HJÄRN-  
SMALTA, BESÄTTELSE



## DE TJUTANDE LEGIONERNA

Muawijhes legioner består av de varelser som hemsöker oss i våra vidrigaste mardrömmar samt de vansinniga legionärerna, förvridna varelser som drivits långt förbi alla gränser av Tjutets furste. Han har genom åren samlat sina arméer omkring sig, och hans led utökas ständigt av nya offer som drivits till vansinne av vår tids Mörker.

### NEFARITERNA

Muawijhes nefariter är de som mest påminner om sin herre. De återspeglar hans utseende och sätt, men har inte den lugna kontroll över dåskapen deras herre besitter. Nefariterna tjänar som de tjutande legionernas generaler, och har som enda syfte och mål att sprida galenskap och skräck och samla upp de som har drabbats av deras herres närhet. Muawijhes nefariter kan utan problem färdas mellan verklighetens och mardrömmen riken — detta för att släcka sin herres törst efter nya själar.

Dessa nefariter kan ur sina halsar vräka fram en svart, ormliknande tentakel, som om den vidrör sitt offer förenar dennes själ med Muawijhes. Effekten av denna Muawijhes kyss är förödande och resulterar i att en ny tjutande legionär föds.

### ZENITHISKA SJÄLSLAKTARE

I de tjutande legionärernas hälar följer de ZENITHISKA SJÄLSLAKTARNA, som piskar legionärernas galenskap till ett sjudande inferno av vansinne och styr deras destruktiva krafter mot fienden. Själslaktarna är enorma monster på tre meter eller mer som tornar upp sig bakom de fördömdas led, ofta omgivna av en grupp dementa trumslagare och flöjtister.

De zenithiska själslaktarna är vagt humanoida till formen med en torso och ett huvud, två armar och två ben. Där slutar likheten. Det avlånga huvudets nedre del upptas av två enorma käftar i total avsaknad av läppar, förvridna i ett fruktansvärt grin. I de två ögonen brinner hatets eldar.

Armarna är långa och slutar i vidriga och rakbladsvassa klor som dryper av slem. Benen är mycket kraftiga och gör det möjligt för själslaktarna att röra sig med hög hastighet. Från ryggen sticker två skruvade benklings ut. Dessa är förbundna med kraftiga muskler, och kan användas som tänger som kan kapa sitt offer på mitten på några få sekunder. Själslaktarna kan dessutom använda svansen som stötvapen.

De zenithiska själslaktarna tjänar som officerare i



Muawijhes legioner och tar befälet över de tjutande legionärerna, tvingar dem till strid och håller dem på plats i formeringarna.

## DE TJUTANDE LEGIONÄRERNA

I djupet av våra själar, i utkanten av våra drömmar och på de ändlösa slagfälten dansar och skrattar de tjutande legionärerna. Klädda i söndertrasade uniformer och ständigt vrålande far de fram över såväl den materiella världen som i sin herres sinnessjuka världar.

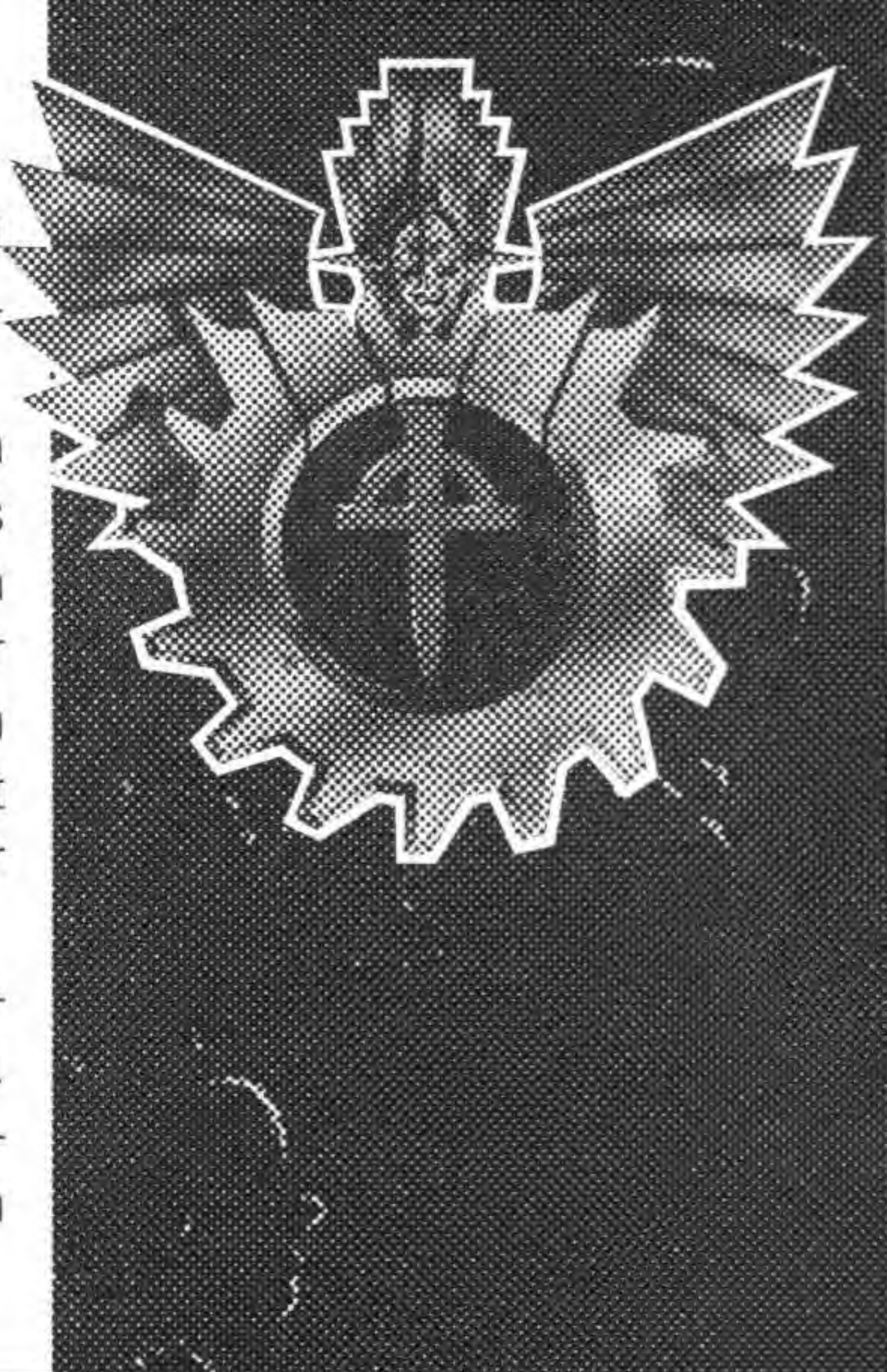
De tjutande legionärerna är människor som har dragits in i Muawijhes galenskap. Deras kroppar har förvandlats till knippen av spasmer och okontrollerbara utbrott, och deras förstånd har vittrat bort. Deras liv är uppfyllda av en enda sak: deras herres vrål.

Legionärerna är klädda i det de lyckas slita åt sig på slagfältet, vilket bidrar till deras färgglada och bisarra uppenbarelse. De är huvudsakligen beväpnade med närstridsvapen och lätta missilvapen. Dessutom

bär de tjutande legionärerna med sig en stor mängd instrument — allt ifrån skrikande flöjter till dånande trummor och sjungande harpor.

Deras makt ligger i förmågan att kanalisera det mörka vansinne som omger oss. Genom att utföra en vild dans kan en tjutande legionär kanalisera denna galenskap och skapa en virvelvind av vansinneskraft som far fram över slagfältet och omsluter oförberedda offer. Virvelvinden angriper offrets själ, bränner ut den och lämnar bara ett tomt skal efter sig. Legionärerna kan slå sig samman för att skapa större och kraftigare virvelvindar.

Vissa legionärer bildar specialstyrkor endast beväpnade med instrument som förvridits med nekroteknologi. Musiken från dessa instrument har förmågan att omskapa och förvräda sakers natur och kan också kanalisera den Mörka symmetris krafter.







## TEKNOLOGI

De specialvapen som används av Muawijhes legioner har skapats ur Synernas herres vansinne och återspeglar hans väsen.

### SHRIEKETH

De tjutande legionärerna är utrustade med vapen som skapats ur det vansinne deras herre besitter. shrieketh påminner vagt om en konventionell pistol, men är uppbyggt av organiskt material. Det är täckt av slangar och kablar och de slingrande mönster som är Muawijhes kännetecken. Vapnet kan avfira skruvade och hullingförsedda spikar och kan penetrera även den tjockaste rustning. Handkyddet består av en motorsåg.

V	L	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA
4	40	12	E	20/30	12	1	9	1T6

### TZOTETH

Tzoteth är ett tyngre understödsvapen som bygger på ungefär samma princip som den konventionella eldkastaren. Tzoteth avfyrar stötar av vansinne som innesluter motståndaren i ett hav av svart eld som kryper längs dess kropp likt ett vansinnigt djur. Effekten är förödande, och den som träffas av vapnet utsätts för ett anfall av ren galenskap. Värmen från den rena energin får viljesvaga individers blod och hjärna att koka, och blåsor bildas på

Den som träffas av en spik och överlever fångas inom några timmar i galenskapens nät och är dömd att tjäna i de tjutande Legionerna för all framtid.

**FÖR SPELLEDARENS ÖGON** Om offret tar minst en poäng skada i någon kroppsdel måste han klara ett svårt PSY-slag; misslyckas slaget kommer han att börja förvandlas till en tjutande legionär inom 1T6 timmar. Processen kan bara förhindras om en lyckad andra magnitudens UTDRIVNING utförs på offret, annars är han för evigt förlorad för mänskligheten. Kedjebajonetten ger 1T6 i skada.

huden. Efter några sekunder är offret helt omvärt av svart eld och bränns till döds.

**FÖR SPELLEDARENS ÖGON:** Fungerar som en eldkastarattack. Den som utsätts för attacken måste lyckas med ett normalt PSY-slag — misslyckas det sänks personens PSY med 2T10, sjunker den under 0 blir han en tjutande legionär inom 1T6 timmar, kan endast stoppas med en UTDRIVNING av fjärde magnituden).

V	L	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA
7	100	6	E	30/45	25	6	10	3T10





# SEMAI

Medan de ärorika korsfararna lyfte sina vapen och tågade mot Mörkret på slagfältet, antog inkvisitorerna en ännu farligare utmaning.

Ty Semai, Föraktets herre, spred sitt gift över människornas värld och snärjde dem som längtade efter makt eller onormala njutningar. Mörkret växte inifrån och angrep vårt samhälle som en tumör.

Inkvisitorerna vände på varje sten i sin jakt på denna onskans infektion. Men inte ens ljuset från tusen renande eldar kunde fördriva det mörker som vi bär inom oss. Semais viskningar vände broder mot broder, moder mot dotter, ja till och med Brödraskapet smittades av den Store förvrängarens lögn.

Eldarna brann allt högre och ljusare, allt medan mörkets skugga blev längre. Så kom det sig att megakorporationerna föll i den Mörka själens klor. På de högsta nivåerna styrde kättare, och de lyckades länge undgå inkquisitionens allseende ögon. Semai viskade svarta lögn i deras öron, krönte dem till kungar och furstar, och lovade dem det förgångnas glans. Och sådan var kraften i dessa visioner att många tog dem till sig med oseen- de ögon, endast för att vakna upp och finna sig evigt fördömda.

— Den Fjärde Krönikan, Semais och Muawijhes ankomst/Lapidus Asolvos

## FÖRAKTETS HERRE

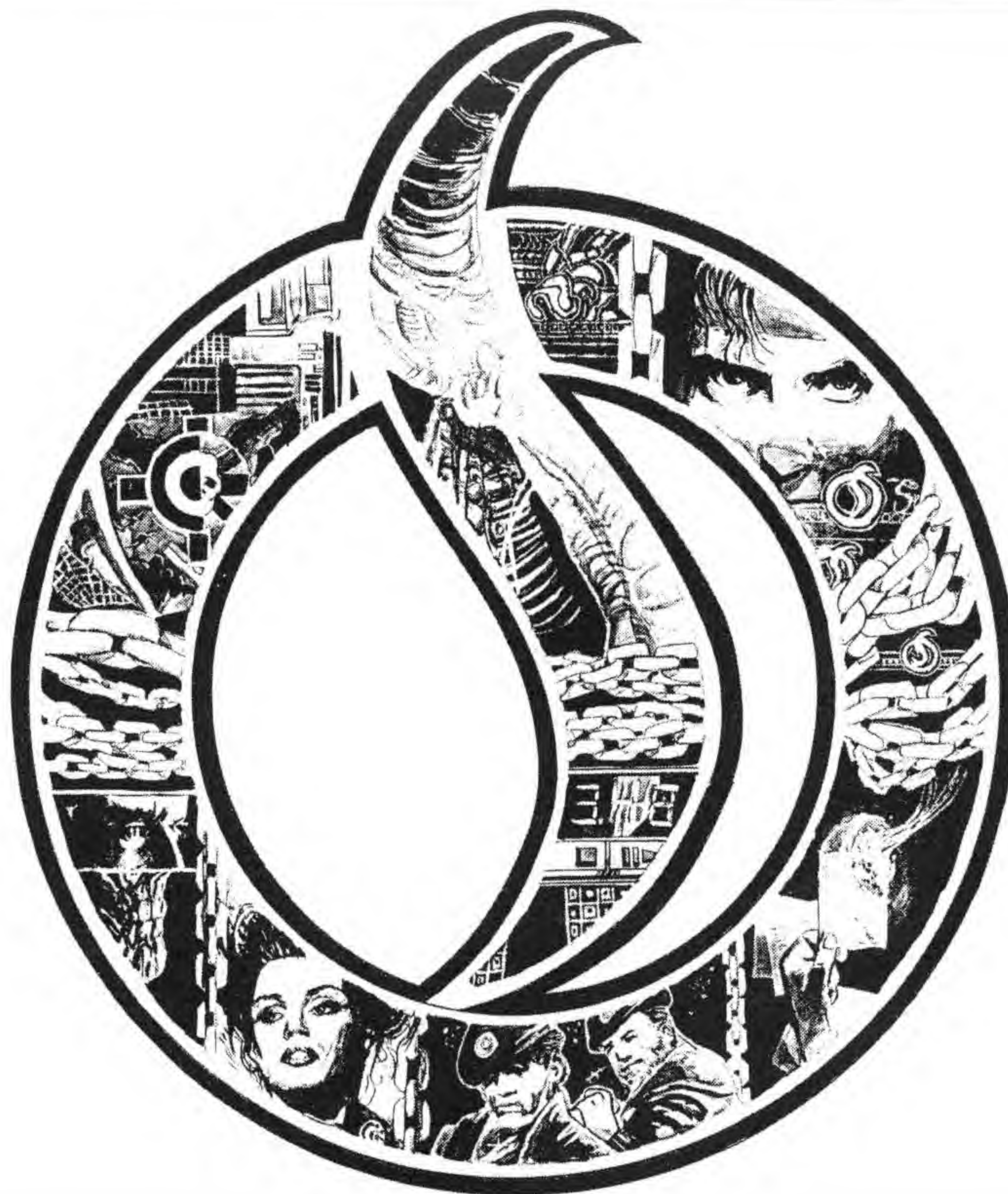
Allt eftersom mörkret bredde ut sig över solsystemet började människornas samhälle att vittra sönder. Den tredje aposteln följde i Muawijhes spår och spred sitt gift i människornas sinnen: SEMAI hade anlänt.

Han är Föraktets herre, den evige lögnaren och förvrängaren. Hans verksamhet är främst inriktad på att locka människor till den Mörka sidan, att förstärka deras egen ondska och nära deras girighet så att vi självmant marscherar mot förintelsen. Hans korruptorer viskar till oss ur skuggorna, lovar rikedomar, ära och makt till de okloka och viljesvaga. Hans kättare infiltrerar de ledande positionerna i mänsklighetens myndigheter, och hans hemliga kulturer växer ständigt i makt.

Semais följe består av KÄTTERSKA LEGIONÄRER som har sålt sina själar till Mörkret och som lön för detta fått ett helvetiskt lidande. Fastän Semai inte är bland de mäktigaste apostlarna, har han större kontroll över människornas världar än de andra. Hans

gift sprider sig till alla hörn av solsystemet och det är många som sålt sina själar till honom.

Föraktets herre är över tre meter lång och nästan lika bred. Hans hud är täckt av fett och det hårlösa huvudet är en enda klump av dubbelhakor och hängande, fläskig hud. Han klär sig i en lång blå mantel över den tunga stridsrustningen. Händerna täcks av kraftiga stålhandskar. I en bältespung förvarar han de tomma löftenas kristallkula och i sin hand bär han ett dokument där de första lögnerna är nedtecknade.



### CALLISTONISK INNÄSTLARE

STY	16
INT	12
SMI	18
FYS	25
PSY	12
PER	12

FÖRFLYTNING: 5/325

SB: +3

HANDLINGAR/SR: 3

UNDVIK/PARERA: 12

KP RUSTNING (RF)

Huvud	4	ingen 3
Arm	7	lätt 6
Mage	7	lätt 7
Ben	8	lätt 6
Bröst	8	lätt 7

ATTACKER: Granat,  
Jahkt, Vassht, Skjutvapen

EXPERTISOMRÅDEN:  
Strid 16, Eldhandvapen 12,  
Kommunikation 9, Rörelse  
26, Teknik 12

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR  
Innästlarna regenererar 1  
KP per minuts vila.  
Mörkersyn.

MÖRKA GÅVOR: ILLUSION,  
SVEPNING





## KÄTTERSK LEGIONÄR

STY	15
INT	3
SMI	11
FYS	13
PSY	7
PER	4

**FÖRFLYTNING:** 3/225

**SB:** +1

**HANDLINGAR/SR:** 3

**UNDVIKA/PARERA:** 5

**KP RUSTNING (RF)**

Huvud	3	ingen 1
Arm	5	ingen 1
Mage	5	ingen 1
Ben	6	ingen 1
Bröst	6	ingen 1

**ATTACKER:** närstridsvapen eller skjutvapen (kratach)

**EXPERTISOMRÅDEN:**

Strid 11, Eldhandvapen 12, Kommunikation 3, Rörelse 11, Teknik 4

**SÄRSKILDA FÖRMÅGOR:**

Mörkersyn. Sedan de gick med i Legionen har dessa legionärer glömt bort vad smärta är och fungerar därför som om de ständigt stod under inflytande av gåvan motstå smärta, utan att det kostar dem några PSY-poäng.

**MÖRKA GÅVOR:** inga



## SEMAIS LEGIONER

Semai omger sig med varelser som trivs i skuggorna. Hans legioner är inte lika stora som de andra apostlarnas, men de gör lika mycket skada mot mänskligheten. De infiltrerar och korrumperar, spionerar och stjälar. Semai njuter av våra hemligheter, utnyttjar våra svagaste sidor och utsår hat mellan dem som egentligen skulle ha större glädje av att samarbeta.

Hans trupper är spridda över solsystemet, där de bedriver gerillakrig från gömda baser. De slåss i små, tätt sammanhållna enheter som leds av en KORRUPTOR eller en nefarit. Enheterna är tränade att agera självständigt om de mister kontakten med de högre befälen.

På slagfältet leder nefariter och DESPARTER de kätterska legionärerna i strid.

### NEFARITERNA

Semais underbefälhavare finns i utkanten av människornas samhällen, där de hjälper kulterna när det passar dem. De förvränger verkligheten omkring sig och hetsar upp de mörka massorna av kättare att resa sig mot Brödraskapet och megakorporationerna. De läser människornas tankar och styr över korruptorerna medan dessa sprider sitt gift till folket.

Semais nefariter är de som mest påminner om människor. De är långa och hotfulla, men saknar spetsarna på

huvud och kropp, som de flesta andra nefariter har. I stället är deras hud täckt av svarta, förkolnade runor som bränts in i deras kroppar för mycket länge sedan. Runorna representerar de första lögnerna i skapelsen, och har avsevärd kraft.

Nefariterna döljer dessa runor under rustningar och mantlar. De bär alltid imponerande hjälmar och kan ibland låtsas vara inkvisitorer när de agiterar inför de okunniga massorna.

Semais nefariter har en unik förmåga att omforma materia och sinnen. När de griper ett föremål eller en varelse kan de förvända dess form eller själ med sin mörka kraft. De vrider och vänder på offret som om det vore en klump lera, och formar det för sina egna syften.

### CALLISTONISKA INNÄSTLARE

För att sabotera viktiga anläggningar och mörda betydelsefulla fiender använder Semai sina CALLISTONISKA INNÄSTLARE. De är en art av krigare och lönnmördare som helt ägnar sig åt smygandets och mördandets konst. De utför alla operationer bakom fiendens linjer och är Semais «kommandotrupper».

Inkräktarna är humanoider med smala kroppar. Trots deras ringa storlek är de dock både starka och uthålliga. Deras förmåga att snabbt läka alla icke-dödande sår ger





dem stora fördelar i strid. Deras svarta hud är läderartad och ger ett gott naturligt skydd och bra kamouflage i mörker. Deras ögon lyser svagt i mörker och ger dem perfekt nattseende, utan att försämra synen i dagsljus. För att dölja skenet från ögonen bär inkräktarna groteska döds-kallemasker som filtrerar bort skenet och gör dem praktiskt taget omöjliga att upptäcka i mörker.

När callistoniska innästlare utför kommandoräder bär de lätta rustningar som täcker hela kroppen. Rustningarna är täckta med vassa spetsar och små utstickande knivsegg, som gör det svårt att fånga dem.

Deras favoritvapen är produkter av nekroteknologi: JAKHT och VASSHT, tillsammans med ljuddämpade automatpistoler. De använder också ofta gasgranater.

## KÄTTERSKA LEGIONÄRER

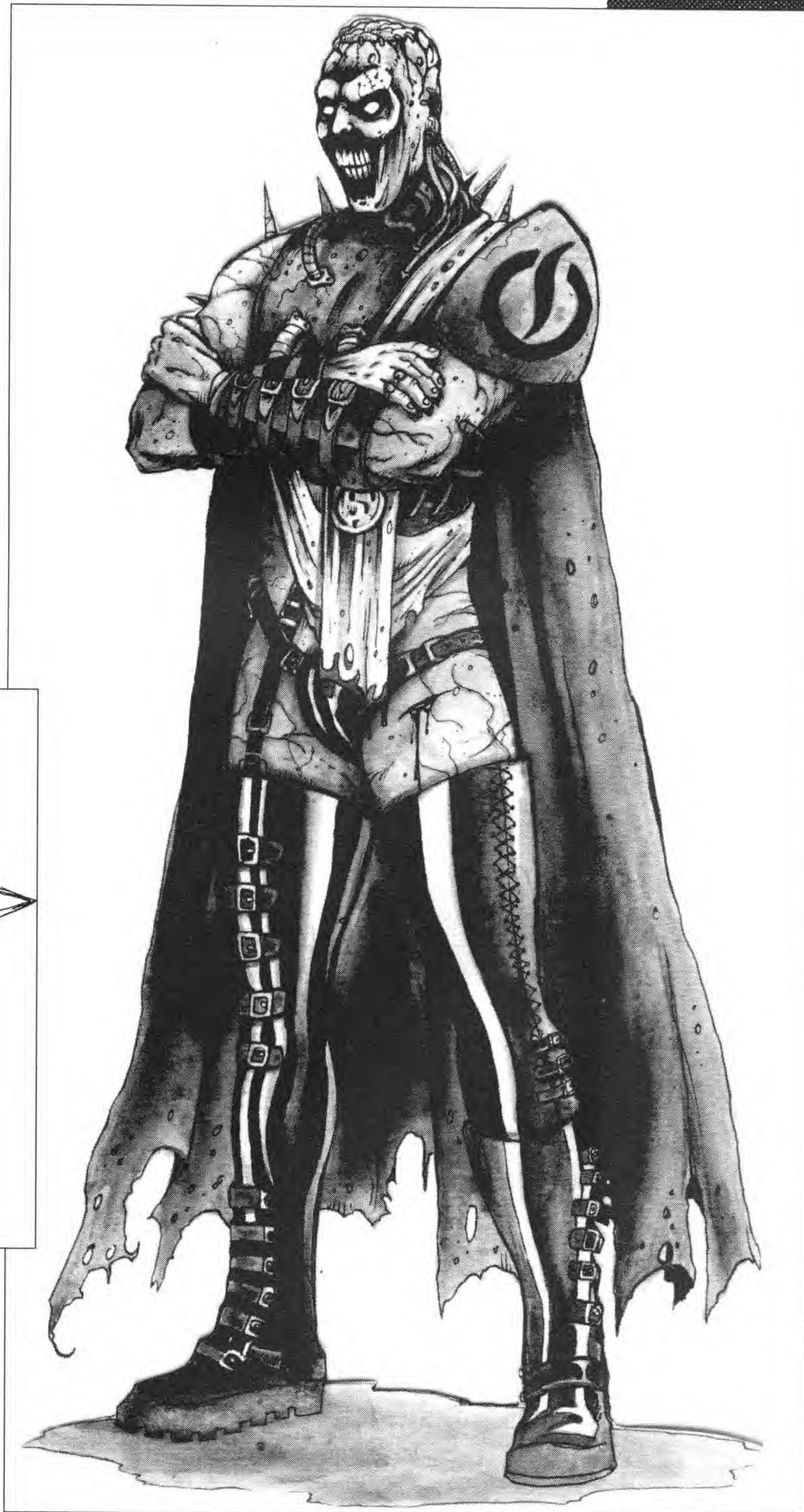
I väldiga horder marscherar kättarna över solsystemets världar, ändlösa led av missledda människor med förvridna själar. De kätterska legionärerna är Semais trupper, och vaktar hans citadell.

Alla kätterska legionärer har en gång varit människor. Nu är de bleka och hålöga, deras ansikten ständigt förvridna av smärta. Alla har de lockats och fjätrats av korruptorerna, som lovade dem evig ära i apostelns följe. När en människa väl slagit in på den vägen hamnar han under föraktets välde, som fördärvar hans själ och hans kropp tills inget annat alternativ återstår än att underkasta sig och gå med i Semais armé.

Kättarna har alla försvurit sig åt aposteln av fri vilja — innan de anade verkligheten. Detta binder dem till Mörkret så länge de lever. Inte ens döden befriar dem från sin tjänst; de har erfärut död och smärta tusentals gånger, och är nu mest viljelösa nickedockor som inget

annat kan än lyda. Deras hjärnor har bränts bort av den eviga smärtans eldar, och de har snart inga andra syften än dem de får av nefariterna och desparyterna som leder dem i strid.

Kätterska legionärer är beväpnade med vapen de tagit från döda fiender eller som de fått av högre rankade kättare eller korruptorer.





## TEKNOLOGI

### JAHKT

En jakht är en liten skiva med rakknivsvassa, tandade kanter. Den kastas mot offret och roterar med hög hastighet som en sågklinga. Inuti skivan finns en värmesökande anordning som leder jakhten till offret och ökar chansen att träffa med +6. För att en jakht ska fungera måste den matas med två KP blod varje dag, vilket vanligen tas från användaren.

V	RÄCKV	STY	SKA
0,6	STY rutor	5	1T6+1

### VASSHT

En vassht är ett närstridsvapen som påminner om ett svärd, men som kan kastas med stor precision och anslagskraft. Den är tillverkad med nekroteknologi och återvänder alltid till kastarens hand. Vasshten dricker 1 KP blod från sin användare, och endast den som blivit speciellt «tillvand» kan använda vapnet.

V	RÄCKV	STY	Skada (närstrid)	Skada (kastad)
1	STYx2 rutor	10	1T6+1	1T6







**DEN MÖRKA  
LEGIONEN™**



### **RAZID**

Raziden är en hybridvarelse konstruerad av kött, järn och sten. Utomjordiska organ sammanbinds av ändlösa tuber som pumpar mörka vätskor genom razidens muskulösa kropp och får dess skinn att pulsera. De tornar sig högt över en normal människa och kan krossa sten med sina bara händer.

Från det invecklade andningsorganet hörs ständigt ett taktfast väsande ljud, mycket tyst men som ändå färdas långa sträckor genom underjorden och varnar alla fiender om razidens ankomst.

Raziden är en varelse från en annan tid och existens, ofattbart stark och med en uthållighet långt utöver någon människas. Kommenderade av en nefarit eller centurion utgör de Legionens tunga understödstrupper.



## CENTURION

Centurionerna är den Mörka Legionens specialstyrkor. Utseendemässigt påminner de om nekromutanter, men de är mycket längre och deras hud är mer grönaktig än svart. Det finns många olika raser som alla kallas centurioner, somliga skapade på samma oheliga sätt som legionärerna, andra hämtade från andra dimensioner och omskulpterade med hjälp av nekroteknologi till att få humanoid form och utseende.

Centurionerna är de mest människolika av Legionens kreatur, eftersom deras anletsdrag och kroppsbyggnad medvetet formats för att likna håfulla avbilder av människan. I vissa samhällsskikt kan de till och med misstas för människor...

Centurionerna är överlägsna nekromutanterna, mer intelligenta och fantasifulla — nästan mänskliga... Deras färdigheter i strid och deras utrustning är också bättre och de används ofta som befälhavare eller specialstyrkor. Tillsammans med kättare tjänar centurionerna under en nefarits befäl som officerare, rådgivare, utbildare, spioner, etc.



## DEN MÖRKA LEGIONEN™



## NEFARIT

Klädda i skinande rustningar täckta av sylvassa spikar reser sig Algeroths nefariter meter över en vanlig människa. Med sina kommandovrål ekandes över slagfälten långt efter det att striderna ebbat ut, kommenderar de sina styrkor i egenskap av kyligt effektiva domedagsväsen.

Oändligt ondskefulla, extremt intelligenta och i besittning av avsevärda kunskaper i den Mörka symmetrin, utgör nefariterna mänsklighetens eviga fiender. De söker lugn, ro och tillfredsställelse i stridens kaos och kliver oförtrutligt över slagfälten i jakt på nya offer. De är den Mörka Legionens yppersta härförare och tjänstgör direkt under apostlarna för att utföra deras ondskefulla planer.



# ALGEROTH

Redan under den lysande kardinalen Augustus, må han ständigt vara välsignad och skyddad av ljusets krafter, spanade det bottenlösa mörkets herre över våra yttre världar. Algeroth förde med sig sin trogne tjänare, den bestialiske nefariten Alakhai. Med hjälp av tystlåtna tekroner skapade den första legionen som bestod av döda kroppar från slagfälten.

Sedan marscherade de mot mänskligheten. Värld efter värld skakade under Algeroths fötter och hans kraft växte sig starkare efter varje strid. Var gång en man föll på Brödraskapets sida, fick förbannelsens legioner en ny soldat.

Nya monstrositeter och förvända varelser föddes i de biokemiska fabrikerna, djupt inne i de svarta citadellen. Snart vandrade ezoghoulerna stolt över slagfälten, sniffande efter döden som är deras stora glädje.

Mänsklighetens söndrade krafter föll tillbaka inför den nye apostelns massiva angrepp. Kättare och förrädare gick över till honom, och de kulter som lydde honom växte i makt. Hans sjuka teknologi bredde ut sig över människornas världar, och snart låg tusentals människor under dess järnhäl. De vridna spirorna på Algeroths citadell kunde snart skådas på alla våra planeter.

Detta skådade Kardinalen.

Allt som de heliga profeterna hade berättat för honom hade blivit verklighet. Det stod nu klart att om människosläktet skulle räddas undan den Mörka själen, måste våra söndrade krafter förena sig under en fana, och ledas av Brödraskapets Ljus. Så kallade Kardinalen till sig det Andra direktoratet och gav dem direktiv att börja enandet, och Inkvisitionen skapades för att söka reda på och avslöja alla kättare och förrädare i våra egna led och förintä dem.

— Den Femte Krönikan, Algeroth och Demnogonis\Horka Mikhalos

## TEKNOLOGINS HERRE

ALGEROTH är krigets apostel, den Mörka teknologins demoniske herre, vars specialområde är en bioteknologi avsedd att fördärva livet. Det är hans uppgift att sprida denna teknologi och de mörka vetenskaperna över de världar han trampar under sina fötter. Näst efter Ilian är han den mäktigaste aposteln, och har nära förbindelser med Semai, föraktets apostel. Tillsammans smider de komplicerade planer för att störta hela planeter i krig.

Hans legioner, som består av fanatiska LEGIONÄRER och NEKROMUTANTER, är de talrikaste i Mörkets arméer. Hans flagga vajar över många svarta citadell.

Fysiskt manifesterar han sig som en storvuxen, muskulös man, massiv och täckt med slangar och elektriska ledningar. Levande bioteknologiska apparater är fästa vid hans kropp, och några av dem har växt samman med

den i en symbios. Han bär olika tunga vapen och en imponerande stridsrustning, nedtyngd av taktikdatorer och reservvapen.



### ALGEROTH NEFARIT

STY	45
INT	16
SMI	19
FYS	23
PSY	21
PER	29

FÖRFLYTNING: 5/325

SB: +5

HANDLINGAR/SR: 4

UNDVIK/PARERA: 10

KP RUSTNING (RF)

Huvud	4	ingen 4
Arm	8	ingen 4
Mage	8	plåt 8
Ben	9	plåt 8
Bröst	9	plåt 8

**ATTACKER:** närstridsvapen och/eller skjutvapen (troligen förstärkta med nekro- eller bioteknologi), Gåvor

**EXPERTISOMRÅDEN:**

Strid 19, Eldhandvapen 18, Kommunikation 16, Rörelse 21, Teknik 18

**SÄRSKILDA FÖRMÅGOR:** Nefariten ser i mörker och känner inte smärta

**MÖRKA GÅVOR:** TERROR, SVART ELD, FRAMKALLA SMÄRTA, BLINDHET, SÖNDERKÖKNING, DIMENSIONSFRÖVÄRNING, FRÅTA, BÄRSÄR-KÄGÅNG







## CENTURION

STY	18
INT	14
SMI	16
FYS	18
PSY	9
PER	20

**FÖRFLYTNING:** 3/225

**SB:** +2

**HANDLINGAR/SR:** 3

**UNDVIK/PARERA:** 6

**KP RUSTNING (RF)**

Huvud	3	ingen 3
Arm	6	lätt 4
Mage	6	lätt 4
Ben	7	lätt 4
Bröst	7	lätt 4

**ATTACKER:** närstridsvapen eller skjutvapen (kratach)

**EXPERTISOMRÅDEN:**

Strid 10, Eldhandvapen 14, Kommunikation 12, Rörelse 9, Teknik 9

**SÄRSKILDA**

**FÖRMÅGOR:**

Mörkersyn

**MÖRKA GÅVOR:**

MOTSTA SMARTA,  
BARSÄRKAGANG

## DEN MÖRKA TEKNOLOGIN

Algeroth är en oöverträffad mästare på ond teknologi. I sin tjänst har han de tysta teknonerna, som bygger de maskiner han konstruerar. All teknologi i Algeroths mörka legioner tillverkas av dem.

Algeroths teknoner är de listigaste och skickligaste teknikerna i den Mörka Legionen. Deras förvända uppfinningsrikedom har frammanat oräkneliga varelser med överkliga former och egenskaper. Nya vapensystem med fruktansvärda destruktiva krafter har skapats med ledning av den mörke herrens visioner. Biojättar och väldiga köttfabriker där nya varelser föds upp finns överallt där Algeroths tjänare vistas. Det är teknonernas effektivitet som har gett Algeroth tillfälle att skapa de väldiga industrier som tillverkar hans skapelser, och han vakar noga över sina hemligheter. Det enda sättet för de andra apostlarna att komma över Algeroths teknologi är genom att betala för den med kättare eller kraft från den Mörka symmetrin som Algeroth annars inte skulle ha tillgång till. Genom denna monopolställning har Algeroth närt de andra apostlarnas styrkor med både vapen och stridskrafter, men han har också skaffat sig en makt som endast överträffas av Illians.

De vapen, fordon och andra tekniska föremål som används av de mörka legionerna eller har skapats av Algeroths konst, följer helt andra principer än den teknologi som människorna använder. Föremålen påminner om konventionell utrustning, men är distorderade och förvrängda. Trots sitt trasiga utseende är den mörka teknologins konstruktioner ofta överlägsna sina mänskliga motsvarigheter. Alla skjutvapen är utformade både för skytte och närstrid. Med sina vassa kanter och spetsar kan de

lätt skära av en mans arm eller punktera hans rustning.

Den mörka teknologin kan delas in i tre huvudavdelningar: SVART TEKNOLOGI, NEKROTEKNOLOGI och BIOTEKNOLOGI.

### DEN SVARTA TEKNOLOGIN

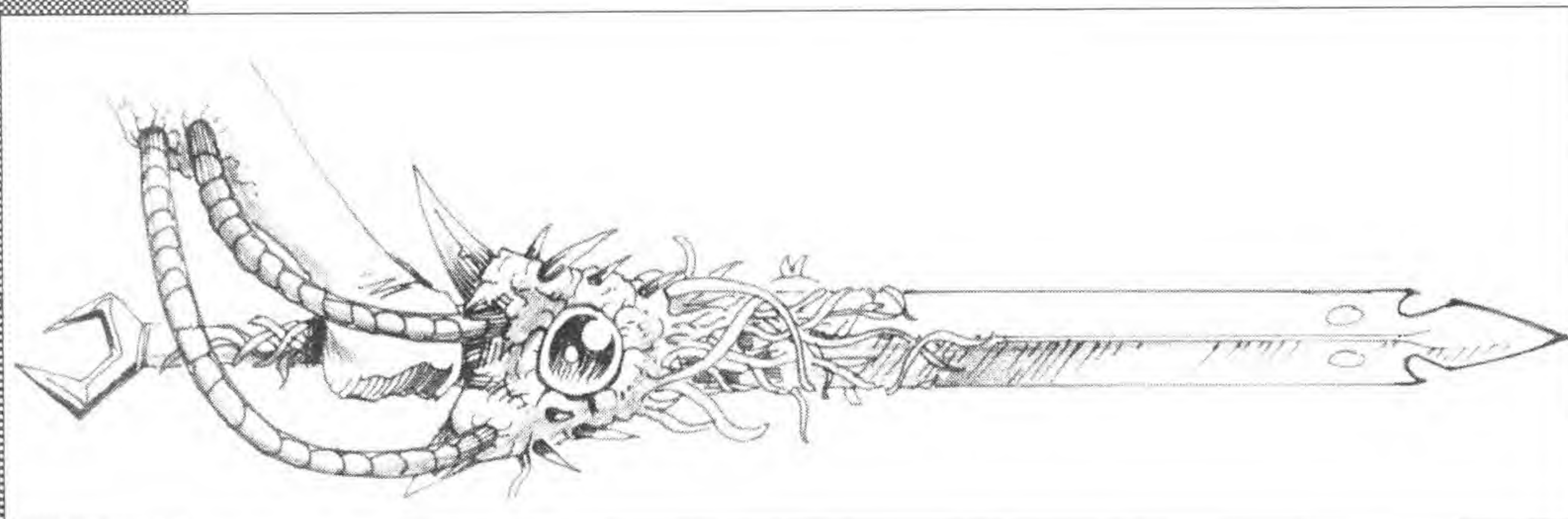
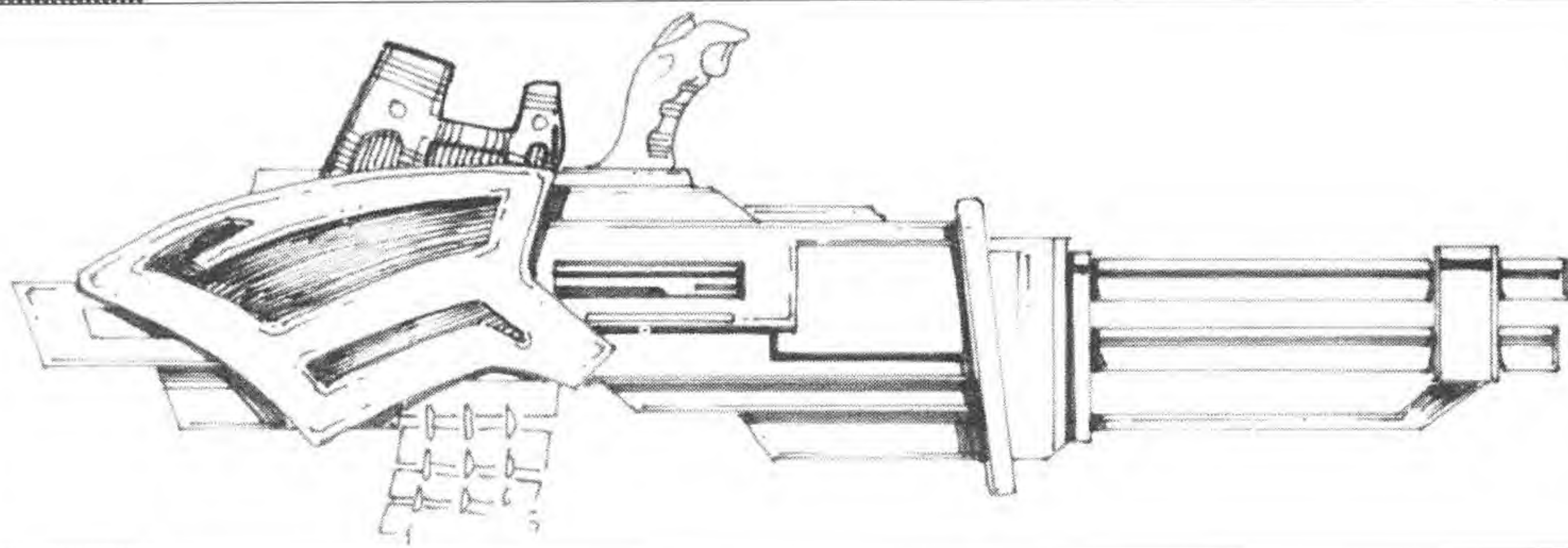
Den SVARTA TEKNOLOGIN utnyttjar människornas tekniska landvinningar i förvrängd form. Vapen och annan utrustning som tagits från megakorporationerna och Brödraskapet byggs om av legionernas vapensmeder, teknonerna. Resultatet är utrustning som ser ut som nedsmälta maskiner, skrotade och förvridna metalldelar. Allt syftar till att göra vapnen kapabla att leverera mer smärta och förstörelse. Människor kan inte använda dessa förvridna skapelser.

Den svarta teknologin ger horderna av legionärer och nekromutanter deras vapen och övriga utrustning. I regel innebär ombyggnaden en maskin med bättre prestanda än originalet. Den största nackdelen är att den svarta teknologin tenderar att vara opålitlig.

### NEKROTEKNOLOGIN

NEKROTEKNOLOGI använder dött organiskt material som animeras eller ges en styrande ande från en annan dimension.

Vapen som designats med denna teknologi bär ofta på en mörk, fångslad själ. Dessa själar är hatiska och demoniska, och korrumpierar sakta den som använder vapnet. De har ett eget medvetande och hämtar energi från omgivningen. Den lagrade energin kan utlösas plötsligt som en kulblix, och gör stor skada på det som träffas.







## BIOTEKNOLOGI

Levande organismer utgör grundmaterialet till BIOTEKNOLOGI. Man använder foster och levande varelser för att skapa nya livsformer. Ur enkelt genetiskt material kan bioteknikerna skapa monstrosa och mycket komplicerade varelser.

De tekroner som arbetar med bioteknologi använder foster som tagits från sina mödrar och placerats i en konstgjord livmoder. Den är en del av en större organism, ofta en gigantisk bioteknologisk konstruktion. Denna organism är själv bara ett verktyg för tekronerna, en omedveten maskin som föder fram nya förvrängda och groteska livsformer. Otaliga kamrar av alla storlekar kan ingå i en sådan biologisk «fosterkläckare».

Inne i varje kammare fästs ett foster vid värden genom ett komplicerat system av organiska slangar och nervförbindelser. DNA-koden raderas och manipuleras så att varelsen får den form man önskar. Tekronerna programmerar koden efter sina herrars befallningar.

Näringsämnen och proteiner matas in, och det nya livet växer snabbt genom sina olika stadier av utveckling. Till sist «föds» den, ofta fullvuxen och helt utvecklad, klar att sättas in i strid mot Algeroths fiender. Varelsens brist på erfarenhet kompenseras delvis av artificiella ämnen som tillsatts under utvecklingstiden. Bioteknologin kan frambringa allt från små personliga utrustningsdetaljer till «biojättar», väldiga levande krigsmaskiner.

Biotekniska skapelser har ofta en tendens att förena sig med sina ägares kroppar. De bildar en symbios, vilket delvis förklarar de bisarra utskotten på razider och ezoghoular — det är biomekanismer som ingår i deras vapenarsenal.

I symbios med sin ägare delar biotekniska apparater ofta kroppsvätskor och nervsystem med «värden», fastän de är separata livsformer. Mänsklig teknologi har hittills funnit det omöjligt att separera biotekniska apparater från deras bärare utan att döda båda.



## NEKROMUTANT

STY	10
INT	9
SMI	14
FYS	15
PSY	10
PER	21

FÖRFLYTTNING: 3/225

SB: +2

HANDLINGAR/SR: 3

UNDVIKA/PARERA: 6

KP RUSTNING (RF)

Huvud	3	ingen
Arm	6	lätt 4
Mage	6	plåt 5
Ben	7	lätt 4
Bröst	7	plåt 5

ATTACKER: närstridsvapen eller skjutvapen (krattach)

EXPERTISOMRÅDEN:

Strid 13, Eldhandvapen 12, Kommunikation 9, Rörelse 8, Teknik 7

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR:

Mörkersyn

MÖRKA GÄVOR: MÖRSTA

SMARTA





## ODÖD LEGIONÄR

STY	16
INT	3
SMI	11
FYS.	12
PSY	4
PER	4

**FÖRFLYTNING:** 3/225

**SB:** +1

**HANDLINGAR/SR:** 3

**UNDVIK/PARERA:** 4

**KP RUSTNING (RF)**

Huvud	3	hjälm	6
Arm	5	ingen	1
Mage	5	lätt	3
Ben	6	lätt	3
Bröst	7	lätt	3

**ATTACKER:** närstridsvapen eller skjutvapen (kratach)

**EXPERTIS**

**OMRÅDEN:** Strid 9,  
Eldhandvapen 10,  
Kommunikation 3,  
Rörelse 5, Teknik 2

**SÄRSKILDA**

**FÖRMÅGOR:**  
Mörkersyn

**MÖRKA GÄVOR:** Inga

## ALGEROTHS LEGIONER

Algeroths kärlek till krigets konst betyder att han ständigt behöver nya och starkare stridskrafter. Alla varelser i hans legioner är skapade för strid. Algeroth själv och hans trogna tekroner har satt samman en armé fylld av underliga och skräckinjagande bestar, varav många har kommit till enbart för att tjäna honom. Alla är uppfyllda av fullständig lojalitet mot legionerna.

### NEFARITERNA

Algeroths nefariter är främst inriktade på krig och tjänstgör som generaler i hans legioner. De är förtjusta i meningslös förstörelse och vandrar gärna kring på slagfältet, på jakt efter något att döda.

Dessa nefariter är storväxta, ofta dubbelt så långa som en lång människa och klädda i skinande svart pansar, täckt med vassa pikar. De använder tunga vapen både i eldstrid och närstrid. Många av dessa vapen är kopplade till bioteknologiska stridskoordinatorer.

De utstrålar alltid lugn och leder arméerna med kall effektivitet. När det är dags för anfall manar de på truppen med höga, blodisande stridsvrål som ekar i tomheten efter slakten och förskräcker alla som hör dem.



### CENTURIONER

De mest skrämmande exemplen på vad den mörka teknologin kan åstadkomma är CENTURIONERNA, som är kaptener i Algeroths horder. De är fångar och desertörer från människornas styrkor, som manipulerats i tekronernas förvandlingskammare och omskapats till varelser av ren ondska.

Centurionerna placeras ofta i direkt kommando över

små grupper av legionärer och nekromutanter. De är två meter långa humanoider med svällande muskler och tjock grågrön hud som är mycket tålig. Därför går de ofta utan rustningar.

Av alla den Mörka Legionens varelser är centurionerna de mest människolika. De har tjockt svart hår och grymma men mänskliga ansikten.

### NEKROMUTANTER

Ut den mörka teknologins verkstäder kommer ständigt nya kompanier av NEKROMUTANTER. De är varelser som hämtats genom kosmos från en annan tid och i skapelseprocessen ändras deras muskelstruktur och deras genetiska kod programmeras om. Resultatet är en varelse med perfekt fysik för stridsändamål. Deras hud är svart som sot och håret silvervitt eller grått. Huden är som läder och ger ett visst skydd i strid. Deras lemmar är omskapade för att passa till diverse olika vapen, verktyg, m. m.

Nekromutanterna kan fortfarande kvar viss aktivitet i hjärnan och kan ta egna initiativ. De behåller också en del av sin ursprungliga personlighet.

De små resterna av mänsklig fantasi och kreativitet hos nekromutanterna gör dem idealiska som ledare för mindre grupper av legionärer.

### DE ODÖDA LEGIONÄRERNA

I tysta led marscherar Algeroths ODÖDA LEGIONER. Dessa soldater är zombies, människor som dödats i strid men reanimerats med hjälp av den mörka teknologin.

Dessa odöda legioner är den stora massan i Algeroths styrkor. Kropparna är stulna från de oräkneliga massgravarna invid slagfältet. Detta ger de här soldaterna ett besynnerligt utseende. Deras utrustning är en blandning av moderna och gamla vapen, och de befinner sig alla i varierande stadier av förruttnelse.

Legionärernas själar och medvetanden har sedan länge flytt. De är nu viljelösa slavar under nefariterna och de andra officerarna i den Mörka Legionen, och har ingen förmåga att agera på egen hand. En legionär som förlorar sitt överordnade befäl står alldeles stilla och väntar tills en annan officer tar kommandot. Ingen vet hur många legionärer en nefarit kan kontrollera samtidigt, och det är oklart hur kontrollen fungerar. Det verkar som om de som befäller över de odöda ger svepande, generella order snarare än detaljerade sådana.

De odöda legionärerna har ingen självbevarelsedrift utan marscherar rakt mot döden utan fruktan eller tvekan. Deras befälhavare kan driva dem till frenesi, men de har bara en sak i huvudet: att döda alla fiender de skickas mot.

Odöda legionärer är groteska parodier på de människor de en gång var. Deras ögon är tomma och deras ansikten för alltid förvridna i en hatisk grimas. De bär utrustning som har perverterats av den Mörka teknologin och fått nya bisarra funktioner. Alla deras vapen har vassa knivsegg för närstrid.

Odöda legionärer som får kroppsdelar avhuggna genom strid eller när kroppsdelar helt enkelt ramlar av på grund av förruttnelse, får dessa delar ersatta med cybernetiska proteser. Det ger dem ett ännu mer bisarrt utseende.



## EZOUGHOUER

Den väldiga EZOGHOULEN är en varelse med ett enda syfte, att slåss. Dess hjärna är programmerad för att önska död och förintelse över alla andra levande varelser.

Kroppen bärs ut på slagfältet av fyra grova ben, och de två starka armarna kan lätt hantera mycket tunga vapen. Kroppen är sammanväxt med ett utanpåliggande skelett av metall, och ungefär hälften av ezoghoulens består av konstgjorda material. Kroppsvätskorna rinner genom slangar inuti och utanpå pansaret.

Ezoghoul kan bli fyra meter höga och tre meter långa. De verkar inte kunna kommunicera verbalt men meddelar sig genom telepatiska bilder. De kan bara andas normal atmosfär med hjälp av en illitachk, ett biotekniskt hjälpmedel som växer fast över ansiktet på dem.

Varhelst det är krig kan man hitta ezoghoul. De verkar dras till stridszonerna och är alltid redo att ställa till kaos. För det mesta samarbetar de med legionärerna, men det händer också att de agerar tillsammans med varandra i små grupper.

## RAZIDER

RAZIDERNÄ är väldiga varelser, över tre meter långa. De är monster tillverkade med mörk teknologi av svart järn, glas och vävnad, blod och muskler. Deras ögon glöder med ett sjukligt gult ljus. Mellan ögonen finns två andningshål men ingen näsa. Kinderna är helt och hållet tillverkade av utomjordiska material och försedda med kraftiga käkar och vassa huggtänder.

Razidernas kroppsvätskor rinner genom slangar och metallrör, och varelsen hålls samman av ett delvis utanpåliggande skelett, täckt av muskler och vävnad.

Raziderna är hängivna mot Algeroth och lyder under nefariterna. De bär ofta tunga understödsvapen, antingen tagna från fiender eller levererade från tekronerna. Normalt bär de ingen extra rustning på sina hårda metalliska kroppar, men om de ställs inför en särskilt stark motståndare skyddar de sig.

## PRETORIAN STALKERS

Denna monstrosa maskin fick sitt namn av Imperials Blodbaskrar och anses vara en av deras svurna fiender. STALKERN är en formidabel krigsmaskin utan motstycke i den Mörka symmetris styrkor. Den skapades av Algeroths tekroner efter en idé av den mörke herren själv, för att vara den yppersta tänkbara frontsoldaten.

Kroppen är ett teknologiskt underverk med motoriserade lemmar och servostyrda konstgjorda organ. Stalkern är en maskin helt igenom, och den enda organiska delen är hjärnan som är inkapslad i krigarens mekaniska huvud. Alla känsliga organ och nervförbindelser är väl skyddade av flera lager pansar. Maskinen är avsedd att bära tunga understödsvapen som t ex eldkastare och granatkastare, eller något annat vapen med kapacitet för massförstörelse.

Trots att stalkerns centrala del är en biologisk hjärna, saknar den alla former av känslor och instinkter.



### EZOÛHOUL

STY	34
INT	15
SMI	22
FYS	29
PSY	16
PER	24

**FÖRFLYTNING:** 6/400

**SB:** +5

**HANDLINGAR/SR:** 4

**UNDVIIKA/PARERA:** 8

**KP RUSTNING (RF)**

Huvud	4	ingen 4
Arm	8	ingen 4
Mage	8	ingen 5
Ben (x4)	9	ingen 4
Bröst	9	ingen 5

**ATTACKER:** närstridsvapen eller skjutvapen, spark (1T6)

**EXPERTISOMRÅDEN:**

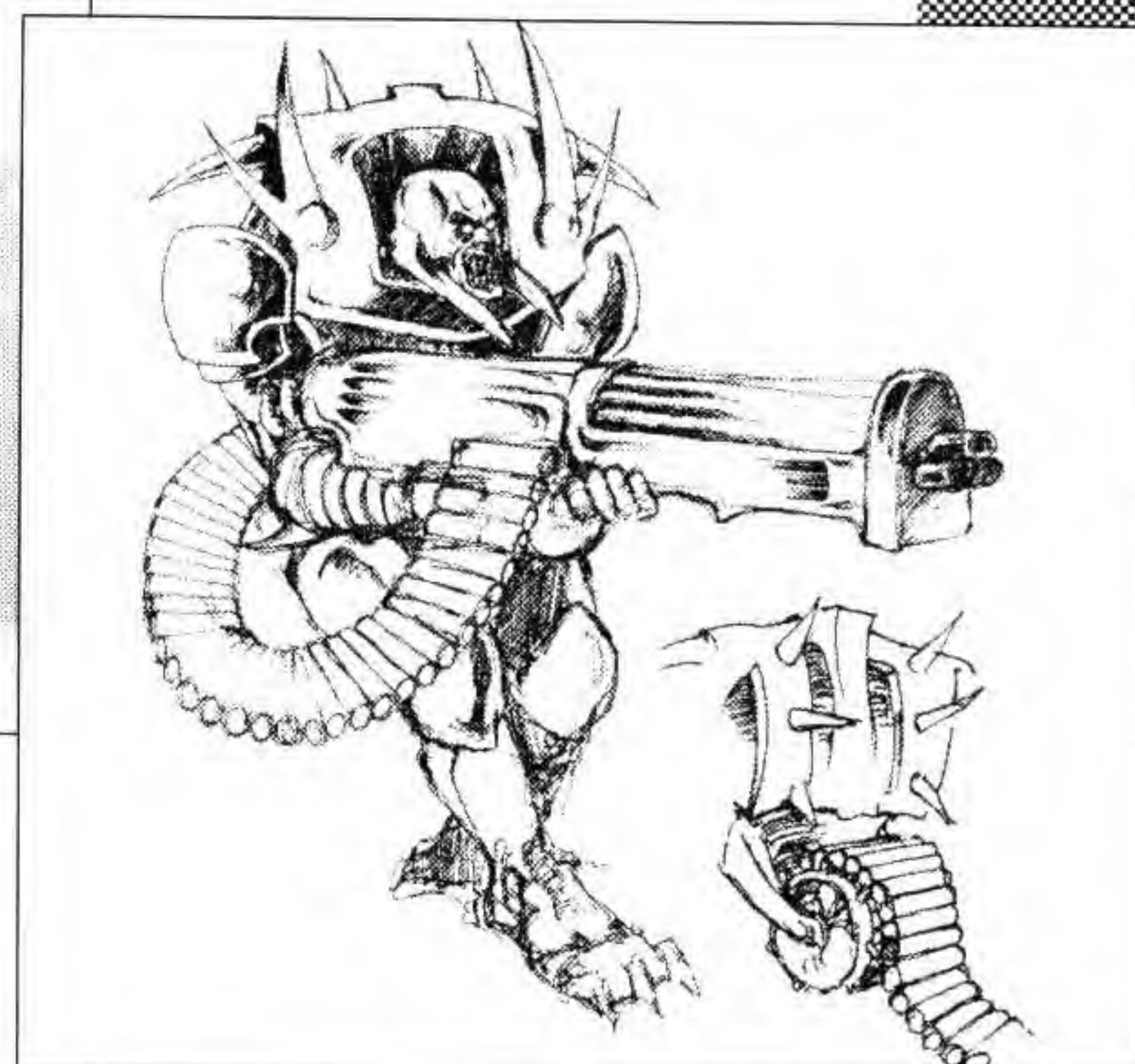
Strid 17, Eldhandvapen 16, Kommunikation 17, Rörelse 20, Teknik 14

**SÄRSKILDA FÖRMÅGOR:** Mörkersyn,

immun mot gaser

**MÖRKA GÅVOR:**

TERROR, SVART ELD





## TEKNOLOGI

Den Mörka Legionen använder vapen som är perverterade förbannelser, skapade av den mörka teknologin eller den grymma nekroteknologin. Algeroth är den som förser de andra apostlarna med de flesta av deras förintelseverktyg.

### KRATACH

Kratachen är vad som kan kallas den Mörka Legionens »standardvapen» och förekommer i stort antal hos samtliga apostlar, framför allt hos legionärerna. Den är något

större än mänskliga k-pistar, men kortare och robustare än automatkarbiner. Kratachen har inga speciella förmågor som härrör från den mörka teknologi som skapat dem, vilket gör att de är tillförlitliga men förutsägbara.

Kratacherna kan dock laddas med flera olika slags ammunition, allt från pesthårdar som förtär den skadade inifrån på några timmar och besmittar samtliga hans stridskamrater, till självdestruktiva bioteknologiska iglar som exploderar när de tagit sig in i offrets blodomlopp och lyckats söka sig fram till hjärtat.

### RAZID

STY	45
INT	12
SMI	11
FYS	31
PSY	14
PER	26

**FÖRFLYTNING:** 5/325

**SB:** +5

**HANDLINGAR/SR:** 3

**UNDBIKA/PARERA:** 5

**KP RUSTNING (RF)**

Huvud	4	ingen 5
Arm	8	ingen 5
Mage	8	ingen 7
Ben	9	ingen 5
Bröst	9	ingen 7

**ATTACKER:** närstridsvapen eller skjutvapen

**EXPERTIS-**

**OMRÅDEN:** Strid 14, Eldhandvapen 16, Kommunikation 10, Rörelse 7, Teknik 15

**SÄRSKILDA FÖRMÅGOR:** ingen

**MÖRKA GÅVOR:** MOTSTA SMÄRTA

V	L	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA
5	70	40	A	300/450	17	1	2	1T6+1





# DEMNOGONIS

Så vände Mörkret ännu ett blad i historiens bok, och under det slingrade sig Demnogonis, Besudlaren. Född av smärta och lidande, smuts och svält, pest och sjukdom, skakade den fördärvade herren sina knytnävar mot kardinalens vackra himmel. Han förbannade luften och vattnet och det bländande ljuset från Brödraskapet. Han ville skapa en värld av förruttnelse, smuts och pest, och han såg för sin inre blick ett solsystem uppslukat av Mörkrets krafter. I sina bröders spår fann han en fest av fördärv. Där soldaters lik ruttnade på slagfälten, fanns smitthärdar för sjukdomar och mat åt insekter och parasiter som kunde bära smittan. Stinkande varelser skapades av ruttnande kött och av de dödas och sårades infekterade själar. Ur Demnogonis jäsande hålor välldes fördömdelse och äckel.

Och så kom det sig att de renande eldarna tändes. Från de dagarna har begravningsbålen flammade på alla slagfält och överallt där människor drar sina sista suckar.

— Den Femte Krönikan, Algeroth och Demnogonis/Horka Mikhalos

När solsystemet störtades i krig utkämpades otaliga slag på slätterna och i djunglerna, i bergen och på gatorna. Tusen och åter tusen liv förlorades varje dag och snart räknades de döda i miljoner.

I det fullständiga kaos som uppstod hade man inte möjlighet att begrava de fallna. Gamarna åt av de döda på slagfälten. Sjukdomar och pest rasade. Ur detta trask av död och förruttnelse föddes DEMNOGONIS BESUDLAREN.

Demnogonis är den femte av Mörkrets apostlar. Han har följt i sin broder Algeroths fotspår och sprider den svarta döden efter sig. Hans uppdrag är att sprida sjukdomar och farsoter bland människorna, för att försvaga dem och bereda vägen för Mörkrets styrkor.

Demnogonis legioner marscherar under trasiga fanor och för med sig stanken av förruttnelse.

Demnogonis själv visar sig som en smal, benig man vilkens kropp visar spår av sjukdomar och svält. Håret har fallit av och ögonen är mjölkvita. Kläderna är trasiga, av mörkt tyg och lappade med läderbitar. Under den möglande klädedräkten hålls kroppen samman med nekroteknologiska sömmar. Slangar löper mellan kroppsdelarna och under den tunna huden pulserar olika transplanterade organ.



## PRETORIAN STALKER

STY	50
INT	9
SMI	14
FYS	35
PSY	10
PER	27

FÖRFLYTTNING: 5/325\*

SB: +6

HANDLINGAR/SR: 3

UNDVIKA/PARERA: 6

KP RUSTNING (RF)

Huvud	4	ingen 9
Arm	8	ingen 7
Mage	8	ingen 7
Ben	9	ingen 7
Bröst	9	ingen 7

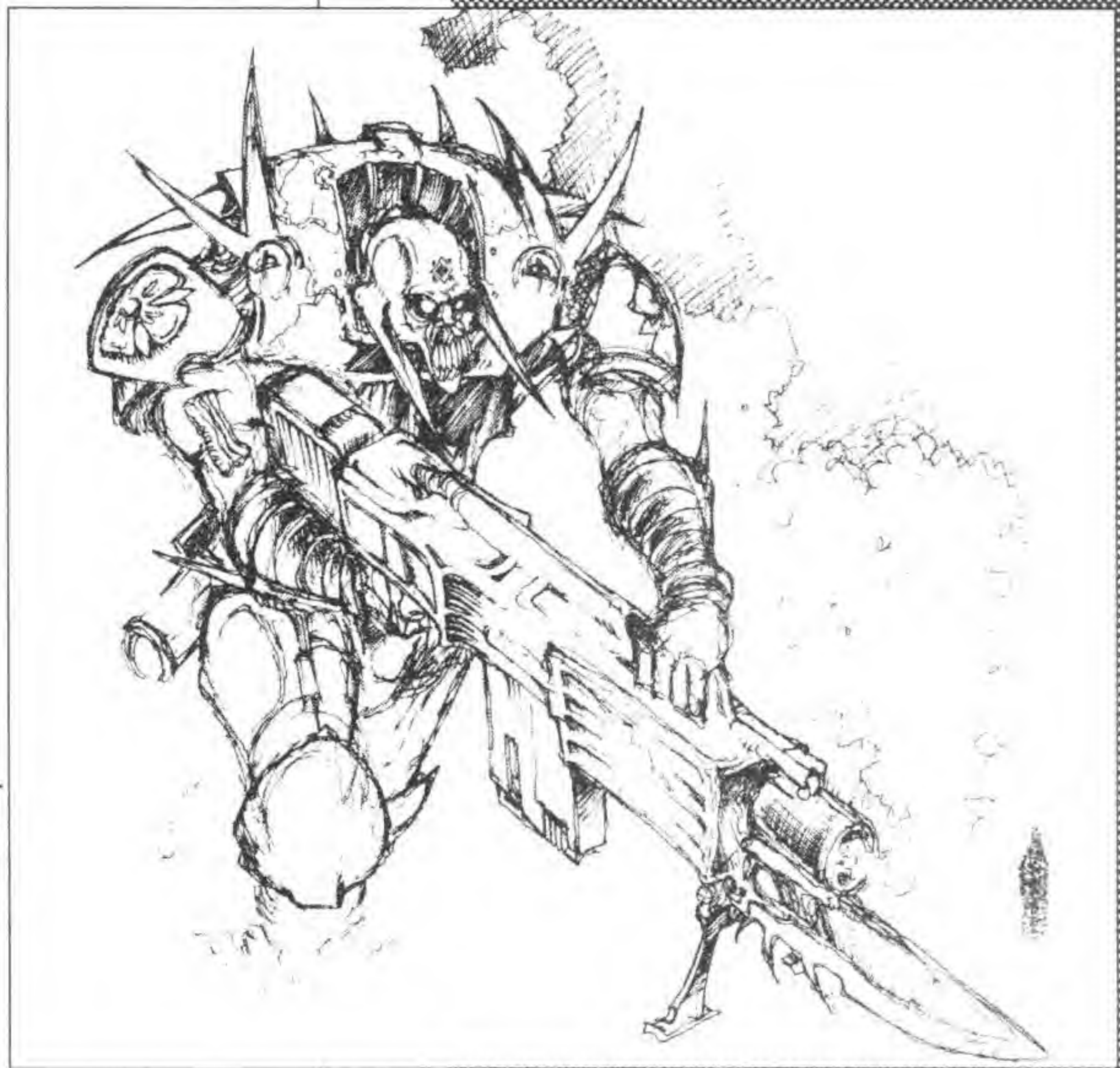
ATTACKER: tungt skjutvapen

EXPERTISOMRÅDEN:

Strid 18, Eldhandvapen 18, Kommunikation 12, Rörelse 19, Teknik 14

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Ignorerar alla skador tills den dör. Immun mot eld och gaser.

MÖRKA GÅVOR: Inga







## DEMNOGONIS NEFARIT

STY	16
INT	21
SMI	14
FYS	9
PSY	31
PER	22

**FÖRFLYTNING:** 3/225

**SB:** +1

**HANDLINGAR/SR:** 5

**UNDVIK/PARERA:** 7

**KP RUSTNING (RF)**

Huvud	4	ingen 4
Arm	7	plåt 8
Mage	7	plåt 10
Ben	8	plåt 8
Bröst	8	plåt 10

**ATTACKER:** gåvor, skjutvapen, närstridsvapen

**EXPERTIS-**

**OMRÅDEN:** Strid 16, Eldhandvapen 12, Kommunikation 19, Rörelse 8, Teknik 14

**SÄRSKILDA**

**FÖRMÅGOR:** Nefariten ser i mörker och känner inte smärta

**MÖRKA GÅVOR:** TER-

RÖR, SVART ELD, FRAMKALLA SMÄRTA, BLINDHET, ANIMERA DÖD, DEFORMATION, INFEKTION

## DEMNOGONIS LEGIONER

De horder som leds av Demnogonis är inriktade på att sprida den svarta döden över solsystemet. De välsignade legionärerna luffar och vacklar fram, sakta men obevekligt, och översvämmar Brödraskapets försvar. Det enda som kan stoppa dem är fullständig utplåning. De följs av varelser från andra världar, som planterar sjukdomar i våra kroppar, så att vi blir behållare fulla av död.

Demnogonis styrkor föredrar hjälplösa offer och angriper ofta just efter att Algeroths legioner har härjat på slagfältet. De segrar genom sitt stora antal, och om de inte kan slå sig fram väljer de ofta att belägra sina fiender, eftersom de vet att tiden är på deras sida.

### NEFARITERNA

Liksom i alla de Mörka apostlarnas arméer leds Demnogonis trupper av nefariter. De har stora kunskaper om alla sorters farsoter och hur man sprider dem till andra varelser. De leder de välsignade legionärerna i strid och besudlar jorden runt människornas städer.

Alla nefariter i Demnogonis tjänst är smittade av sin mästare. Deras blekgula skinn är fullt av sötmar och många kroppsdelar har ersatts med nekroteknologi. Öppna sår rinner av var och under huden kan man skymta pulserande slangar. Kropparna uppvisar tecken på sjukdom och förruttnelse, och stinker vedervärdigt. Maskar kryper på dem och hakar sig fast vid spetsarna på deras huvuden, för att ramla ned på marken under strid.

Nefariterna klär sig ofta i vita mantlar som pryds av deras mästares röda runor. Under dem bär de tunga rustningar och medicinsk utrustning som framställts med nekroteknologi. De bär också tunga vapen, men föredrar närstridsvapen som är laddade med Mörkrets krafter.

### CAIRATH

CAIRATH föddes ur de vidrigaste växtkamrarna hos den Mörka Legionen. De delas ut till kulter över hela solsystemet, som tecken på Besudlarens makt.





En cairath släpps lös i en kloak eller ett träsk nära människornas boningar, när den fortfarande är ett foster. Den äter allt organiskt material och växer fort. Den blinda varelsen består av levande metall och ruttnande kött. Ovanpå denna kropp lägger cairathen andra material, både organiska och oorganiska. Den saknar mun och har endast känslan att orientera sig med.

En cairath äter inte upp sina offer utan fångar dem och absorberar dem i sin groteska kropp. Sedan suger den energi ur offret, som kan överleva flera dagar medan parasiten lever på dem. Processen är mycket plågsam och offret förlorar snart sitt förnuft, och reduceras till en skrikande köttklump. När offret dör måste cairathen hitta ett nytt liv som den kan suga fast vid sin kropp.

Kulter får ofta en cairath som tack för sina tjänster, och får då lova att mata det ständigt växande monstret med människor. Ibland offrar kultmedlemmarna sig själva till sin cairath för att förenas med aposteln.

## KURATOR

Kuratorerna är vansinniga kirurger som vandrar omkring på slagfälten och ger sista hjälpen till de sårade. De ser ut som den värsta uppenbarelse man kan tänka sig i mar-  
drömmarna hos en person med panisk sjukhusskräck, och utrustade med alla slags medicinska instrument, både nekroteknologiska och vanliga.

KURATORERNA är varelser som hämtats från en annan värld. De är intresserade av smärta och följer Besudlaren för att samla ihop de sårade och «bota» dem på sitt speciella sätt.

Kuratorerna ser ut som människor men är längre än medellängd. De är muskulösa, med kraftiga lemmar som ibland har ersatts med cybernetiska apparater. Huden är hopsydd och ibland ersatt med läderbitar eller plast. Deras huvuden saknar hud och visar fram en grinande dödskafe, ofta förbunden med olika apparater. Ögonen glöder med ett sjukligt gult sken och de fnittrar mjukt medan de opererar.

Kuratorerna klär sig i slitna vita läkarrockar, prydda med Demnogonis röda runor. Under rockarna bär de vassa rustningar som täcker vitala kroppsdelar.

Alla kuratorernas instrument är infekterade med bakterier. Kuratorerna själva bär också många parasiter som sprider pest till de sårade patienterna.

Dessa makabra läkare är huvudsakligen beväpnade med ett vasst, infekterat svärd och en grovkalibrig pistol med vilken de ger sista hjälpen.

Trots sin natur är kuratorerna skickliga på att bota sårade och göra dem kapabla att slåss igen. Med hjälp av nekroteknologi ersätter de ibland förlorade kroppsdelar på en fallen soldat så att han åter blir användbar.

## DE VÄLSIGNADE LEGIONÄRERNA

Demnogonis horder kallas för de VÄLSIGNADE LEGIONÄRERNA, fulla av sjukdom och pest. Likt enorma flugsvärmar marscherar de mot fienden och kan inte stoppas eller besegras utom genom fullständig förintelse. Redan genom sitt enorma antal översvämmar de allt i sin väg, och besmittar allt de rör vid.

De välsignade är människor som har samlats in från tusentals slagfält över solsystemet. De sårade har förts till de jäsande hålorna i Demnogonis citadell och fått motta gåvor av den mörke aposteln. Med förvridna hjärnor och skrikande själar kommer de välsignade ut ur citadellen och tillbringar återstoden av livet med att söka efter evig frid på slagfälten.

Det är löftet om evig sömn och befrielse från de krypande sjukdomarna som fyller de välsignade med stridslust. Endast i döden kan de hoppas att få frid. Kanske.

Normalt är de välsignade inte beväpnade vid början av en strid, eftersom man är rädd att de ska göra uppror och vända sig mot sina herrar. I stället skickas de ut att leta reda på vapen från fallna fiender eller andra Mörkets tjänare.

Men den största faran med de välsignade är inte deras stridsförmåga utan de sjukdomar de bär. Till och med när en hel armé av dem har slaktats, lever bakterierna och pesten sprids.



### CAIRATH

STY	32
INT	4
SMI	9
FYS	24
PSY	10
PER	24

**FÖRFLYTTNING:** 3/225

**SB:** +4

**HANDLINGAR/SR:** 3

**UNDIKA/PARERA:** 3

**KP RUSTNING (RF)**

Huvud	10	ingen 4
Arm (x4)	7	ingen 4
Mage	10	ingen 4
Ben (x4)	7	ingen 4
Bröst	10	ingen 4

**ATTACKER:** Gripa (special), bita (2T6), slå (1T6+2)

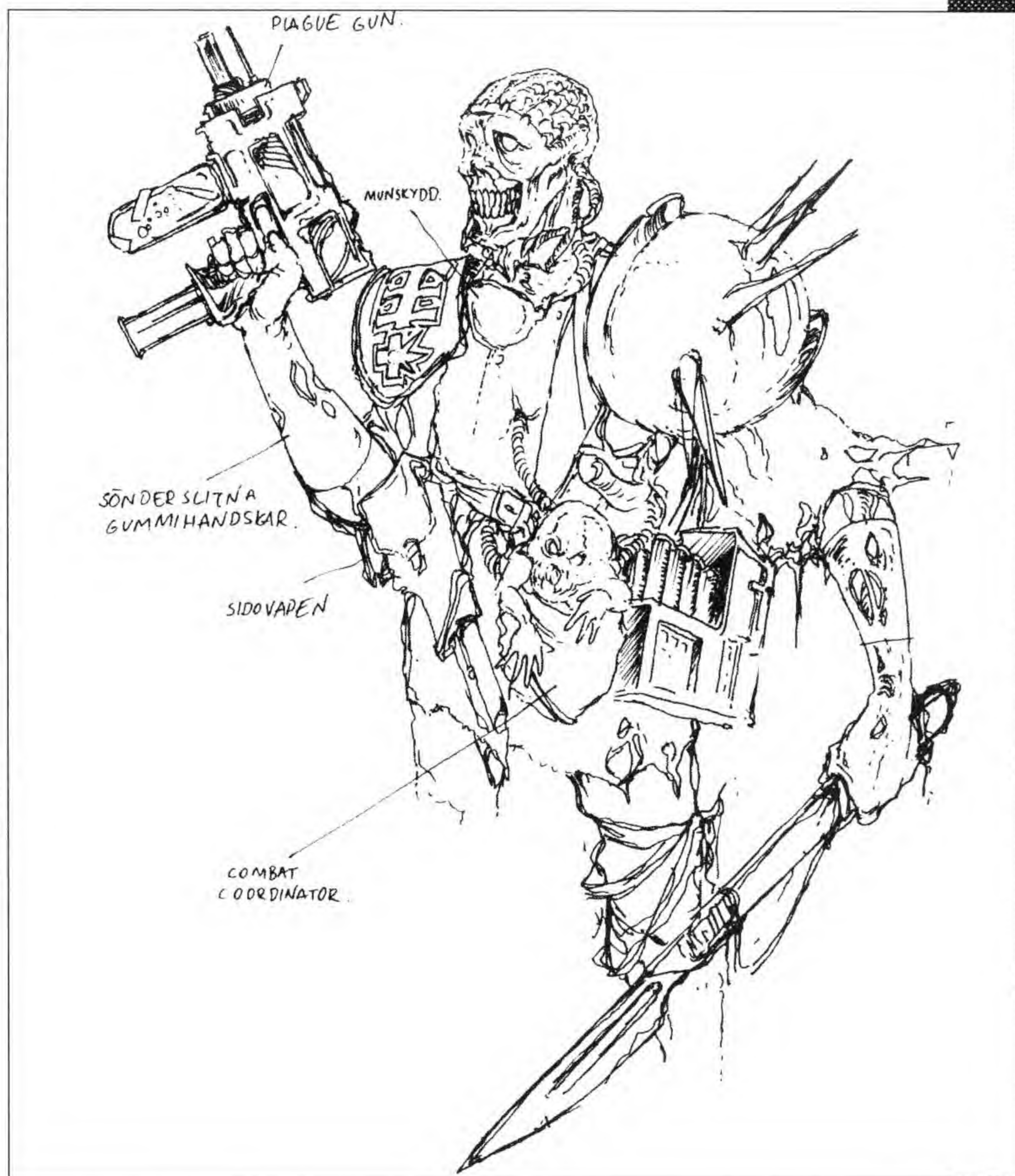
### EXPERTIS

**OMRÅDEN:** Strid 14, Eldhandvapen 0, Kommunikation 0, Rörelse 4, Teknik 0

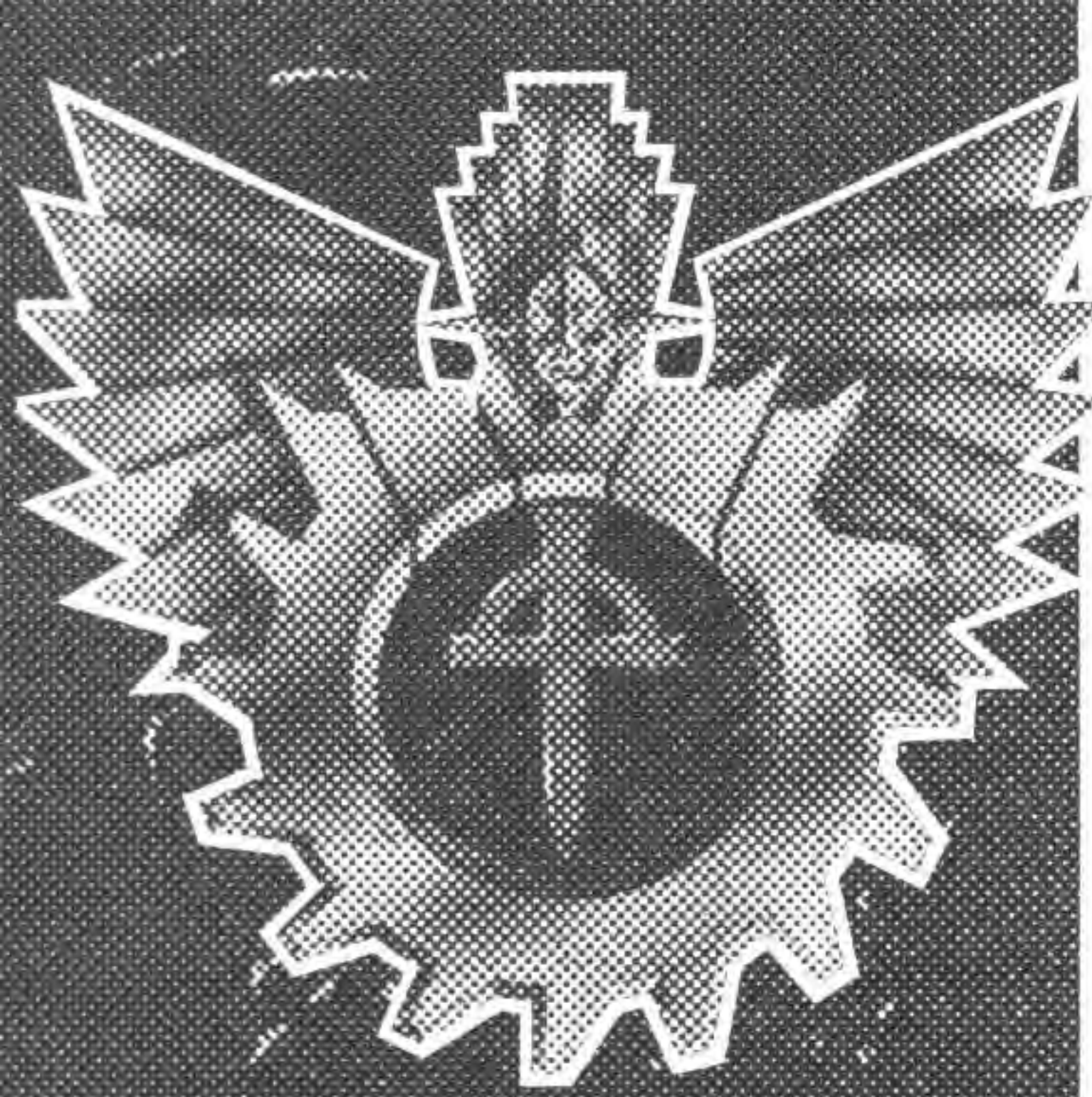
### SÄRSKILDA FÖRMÅGOR:

Offer som grips av en cairath träffas automatiskt av alla bett-attacker. Om ett offer tar mer i skada än sina totala återstående KP av ett enda bett, har han uppslukats. Han förtärs sakta av matsmältningssystemet inuti cairathen, och efter 5 dagar är han en del av den.

**MÖRKA GÅVOR:** Inga







## KURATOR

STY	14
INT	13
SMI	17
FYS	14
PSY	13
PER	12

**FÖRFLYTTNING:** 3/225

**SB:** +1

**HANDLINGAR/SR:** 3

**UNDBIKA/PARERA:** 6

### KP RUSTNING (RF)

Huvud	3	ingen 2
Arm	6	ingen 2
Mage	6	ingen 2
Ben	7	ingen 2
Bröst	7	ingen 2

**ATTACKER:** kuratorsvård och pestpistol, gåva

### EXPERTISOMRÅDEN:

Strid 8, Eldhandvapen 14, Kommunikation 12, Rörelse 9, Teknik 23

### SÄRSKILDA FÖRMÅGOR:

Mörkersyn

### MÖRKA GÅVOR: FRAM-

KALLA SMÄRTA, BLINDHET, TIDENS TAND, FÖRRUTTNELSE, INFEKTION

## TEKNOLOGI

Demnogonis horder använder vapen som är avsedda att sprida sjukdomar och att såra hellre än döda, så att infektioner och feber kan orsaka mer lidande och demoralisera motståndarna — för att inte tala om att sjukdomarna överbelastar fiendens sjukvårdsresurser.

### PESTPISTOL

PESTPISTOLEN är ett skjutvapen som kuratorerna och de heliga besmutsarna bär. Den är avsedd att sprida sjukdomar och infektioner bland fiendens trupper.

Pestpistolen är konstruerad enligt normala ballistiska principer men med vissa detaljer från den svarta teknologin. Magasinet laddas med halvorganiska kulor, som tillverkas av ett snigelliknande djur med förmåga att suga upp vätskor. När magasinet sätts in i vapnet dränks kulor-

na i en vätska som förvaras i en genomskinlig behållare framför avtryckaren. Kulorna suger åt sig den smittbärande vätskan och överför sjukdomen till alla som träffas.

Pestpistolen är också utrustad med en stor sprutnål som används i närstrid. När den träffar ett mål injiceras ett smittämne som snabbt gör offret försvarslöst.

Pestpistolen kan avfira snabba salvor och är ett mycket effektivt vapen.

**FÖR SPELLEDAREN:** Den som träffas och får minst en poängs skada av en pestpistol måste klara ett normalt FYS-slag. Om det misslyckas kommer offret gradvis att förvandlas till en välsignad legionär, en process som tar en vecka. Enda sättet att stoppa detta är att använda formeln utdrivning av fjärde magnituden.

V	L	MAG	FUNK	RÄCKV	STY
3	30	30	H	20/30	12

OT	EV	SKA
1	3	1T6+2



Kuratorsvårdet påminner om en gigantisk skalpell, med ett långt metallhandtag med räfflad yta för bra grepp. Bladet är tunt men ganska brett, och har en enda mycket vass egg. Det är graverat med tunna runor och symboler för den Mörka symmetrin. Gravyren är fylld med infekterande vätskor som överförs till den som blir träffad. Såren från dessa vapen läks aldrig utan förblir öppna och variga, även om offret överlever febern och smärtan.

**FÖR SPELLEDAREN:** Den som träffas och får minst en poängs skada av ett kuratorsvård måste klara ett svårt FYS-slag. Om det misslyckas kommer såret aldrig att läka om det inte behandlas med formeln utdrivning av minst sjunde magnituden.

V	L	STY	SKA (1H)	SKA (2H)
6	135	21	1T6+2	1T6+3

### BAKTERIEGRANATER

Dessa vapen är populära bland de heliga besmutsarna. En bakteriegranat är en lång glascylinder som innehåller en mycket smittsam bakteriekultur. Cylindern sätts in i en metallram som kopplas till bioorganiska sprängmedel. När granaten exploderar kommer de infekterade glasskärvorna från cylindern att orsaka svåra sår. Även om ingen träffas vid explosionen ligger splittren kvar och kan drabba den som kliver på dem eller som passerar området och inandas luften, eller rör vid de infekterade föremålen.

**FÖR SPELLEDAREN:** Den som träffas och får minst en poängs skada av en bakteriegranat måste klara ett svårt FYS-slag. Om det misslyckas kommer offret att permanent förlora 1T4 från alla sina grundegenskaper. Dessutom faller han i koma i 1T4 veckor.

V	STY	SKA	RÄCKV	#TO	SY
1	13	1T6	STY rutor	1T4	2

### KURATORSVÅRD

Kuratorsvårdet är ett vapen som bärs av både kuratorerna och de heliga besmutsarna. Det har ett skrämmande rykte, och till och med åsynen av kuratorer som stormar fram med lyfta vapen är ibland tillräckligt för att få mänskliga trupper att skingras i vild flykt.



# KÄTTARE

Den Mörka Legionen var ett hot vars like människorna aldrig hade mött. De härjade mänsklighetens världar skoningslöst och förstörde allt som kom i deras väg. Efter dem följde förruttnelse och pest.

Men detta var inte Legionens enda sätt att verka. I våra egna storstäder, just där befolkningen var mest koncentrerad, vandrade de mörka profeterna, fördärvarna, som talade till de viljesvaga och till alla med tvivelaktig karaktär. De lovade dem ära och makt, allt en människa kunde önska sig, bara de steg in på Mörkrets väg.

Och så kom Mörkrets regementen att svälla när giftet drabbade oss inifrån våra egna led. Kättarna spred sin förruttnelse från värld till värld, och den skada de åstadkom var lika djupgående som den den Mörka Legionen själva tillfogade oss. Ty kättarna slog till där man minst väntade det och skakade så de fundament som Brödraskapet hade lagt fast.

Det var för att spåra och radera ut dessa kättare som Inkquisitionen skapades. Men de var starka i sin ondska och lyckades länge gäcka Kardinalens rättfärdiga ljus.

— Den Sjätte Krönikan, Korstågen och Inkquisitionen\Galileo Achrostidies

## DE BESUDLADE

*Mutant Chronicles* mörka värld är inte bara scenen för heroiska bragder och rättfärdiga korståg mot den Mörka Legionen. Oräkeliga miljoner har frestats av den Mörka symmetrin och har förfallit till dess korrupta seder. De har blivit legionernas agenter och arbetar på sitt eget sätt för att åstadkomma Brödraskapets och Megakorporationernas sönderfall. Det är deras uppgift att förbereda legionernas slutliga angrepp.

Många av de fiender som du kommer att möta som äventyrare är människor som har besudlats av Mörkret

och arbetar för legionerna under mänsklighetens täckmantel.

Det är också möjligt för dig att spela en rollperson som har gått över till den Mörka symmetrin. Det kan ge en extra dimension åt äventyren, när du tvingas värja dig mot all den makt som Brödraskapet och Inkquisitionen äger. Det är också möjligt för SL att i hemlighet stoppa in en SLP som är kättare i en grupp äventyrare som i övrigt är helt normal. Att avslöja en sådan person kan bli en utmaning för spelarna.

## ATT BLI KÄTTARE

Den Mörka symmetrins makt letar hela tiden efter starka själar och sinnen som den kan omvända till sina syften. Den projicerar visioner och drömmar om makt och ära i miljoner människors tankar, i hopp om att så ett mörkrets frö som kan växa till en ny Mörkrets tjänare.

### KORRUPTORERNA

Den Mörka Legionens ombud reser runt i människornas värld, där de startar och stöder hemliga kulter för kättare. Dessa ombud — som det kortsynta Brödraskapet kallar korruptorer — är ständigt på jakt efter människor som är möjliga att omvända till mörkrets väg. Sådana omvända människor leds och lockas till onda gärningar och tankar, och snart ställer korruptorn sin «kandidat» inför hans gärningars verkliga natur.

Sedan visar korruptorn med hjälp av visioner och drömmar vilket härligt liv man kan få om han bara försvär dig åt Mörkret. Kättaren konfronteras med den Mörka symmetrins överväldigande styrka, och förstår att världens undergång är oundviklig, och att det enda sättet att överleva de kommande fasorna är att tjäna Mörkret.

Om den vilseledda personen försöker motstå erbjudandet kommer korruptorerna att lirka med honom och subtilt locka honom att agera i enlighet med den Mörka symmetrin. Förr eller senare får de honom på kroken.

### INVIGNINGEN

När detta händer får den nye kättaren genomgå en invigningsrit där den Mörka symmetrins källor öppnas för honom. Som tack för hans omvändelse till Mörkret får han mörka krafter som kan hjälpa honom att bekämpa Brödraskapets «förrädiska ljus». Han får sin första Mörka gåva.



### VÄLSIGNAD LEGIONÄR

STY	11
INT	3
SMI	12
FYS	5
PSY	10
PER	5

FÖRFLYTTNING: 3/175

SB: ingen

HANDLINGAR/SR: 3

UNDVIKA/PARERA: 4

KP RUSTNING (RF)

Huvud	3	ingen 0
Arm	5	ingen 0
Mage	5	ingen 0
Ben	6	ingen 0
Bröst	6	ingen 0

ATTACKER: närstridsvapen eller skjutvapen (kratach), klor (1T6+2)

EXPERTISOMRÅDEN:

Strid 8, Eldhandvapen 9, Kommunikation 4, Rörelse 6, Teknik 2

### SÄRSKILDA

FÖRMÅGOR: Ett offer som får minst 1 KP skada av en vällsignad legionär måste göra ett normalt FYS-slag. Om det misslyckas drabbas han av en infektion, vars natur bestäms av SL.

MÖRKA GÅVOR: inga





## HUR MAN SKAPAR EN KÄTTARE

Vill du spela en rollperson som är kättare redan från början, måste du ha spelledarens tillåtelse. Det är bara han som kan avgöra om en kättare passar in i de äventyr han har tänkt sig.

Den som börjar spelet som kättare har redan haft kontakt med korruptorerna och genomgått invigningen. Han får välja en gåva, vilken som helst, från den Mörka symmetrin (men inte från de Mörka mönstren).

Allt eftersom kättaren gör onda gärningar vinner han mer kraft och högre grad i kättarnas led, som beskrivs nedan.

## ATT BLI KÄTTARE

En rollperson kan också bli kättare under spelets gång. Om en spelare insisterar på att spela sin rollperson på ett elakt eller fördärligt sätt, och rollpersonen utför gärningar som är till gagn för den Mörka Legionen, kommer han förr eller senare att bli kontaktad av korruptorerna. De har lockats av rollpersonens destruktiva tankar, och erbjuder honom en Mörk gåva.

Varje gång en rollperson utför en handling som skulle ge honom upphöjelsepoäng bland kättarna, kan SL göra en anteckning. När det blivit tillräckligt många handlingar kontaktas rollpersonen av Mörkrets agenter som erbjuder honom invigning och en Mörk gåva, så som beskrevs ovan.

## DEN MÖRKA GÅVAN

Vid invigningen får den nye kättaren de grundläggande krafterna inom den Mörka symmetrin och en gåva samt titeln «Acolyt» som betyder följeslagare, den första graden.

Samtidigt som den kätterske acolyten får sin första gåva ges han också ett uppdrag, som består av en eller flera gärningar han måste utföra. När han har utfört dem får han sin andra gåva, tillsammans med ett nytt uppdrag, och så vidare. Uppdragen blir gradvis svårare.

## ATT ÖKA SIN KRAFT

För varje nytt uppdrag som en kättare klarar av vinner han en högre grad och får fler besvärjelser och mer ansvar. Samtidigt faller han mer och mer under sin magisters inflytande, och blir lättare för Inkquisitionen att hitta. Det blir allt svårare för honom att göra något som inte stämmer med den Mörka symmetrin.

En Acolyt (första gradens kättare) som ångrar sig och vill återgå till mänskligheten kan eventuellt klara sig, särskilt om han får hjälp av utomstående. En kättare av sjunde, eller till och med fjärde graden, skulle däremot snabbt avslöjas av sina överordnade, få själen utsliten ur kroppen och placerad i den Eviga Tortyrens kammare.

## UPPDRAGEN

De uppdrag en kättare får bör gradvis bli svårare, ondare och farligare för varje gång. Varje gång ett uppdrag är avslutat måste kättaren på något sätt ta sig tillbaka till sin magister. Det är bara hos denne han kan få sin nästa

grad och en ny gåva. Samtidigt ökar hans PSY med +1T6. Så länge detta pågår blir kättaren gradvis starkare och mäktigare. Han får också hjältepoäng precis som alla andra rollpersoner.

## ATT VÄLJA GÅVOR

När kättaren ska välja en ny gåva får han ta vilken som helst av de tio som är tillgängliga (de fem som hör till den Mörka symmetrin och de fem som hör till hans Mörka mönster).

När en kättare når den tionde graden kontaktas han åter av korruptorerna och erbjuds att bli en av dem. Detta är ett bevis på att han troget har tjänat den Mörka symmetrin.

Vid tionde graden får han också två nya krafter: för det första förmågan att ge gåvor till andra, och för det andra förmågan att ta emot gåvor från andra mönster än sitt eget.

Graderna och deras titlar:

- |    |                              |
|----|------------------------------|
| 1  | Acolyt                       |
| 2  | Adept                        |
| 3  | Lärling                      |
| 4  | Novis                        |
| 5  | Postulant                    |
| 6  | Symmetriker                  |
| 7  | Väware                       |
| 8  | Mästerkättare                |
| 9  | Ärkekättare                  |
| 10 | Korruptor och/eller Magister |

## INKVISATIONENS LJUS

Kättarens mörka krafter går inte obemärkta förbi Inkquisitionen. Varje gång en kättare upphöjs till en ny grad eller använder sina mörka krafter, slår spelledaren 1T20. Om resultatet är LÄGRE ÄN kättarens grad, har inkvisitorerna fått en profetisk vision av kättaren och hans gärningar. En eller flera inkvisitorer kommer från den stunden att arbeta på heltid med att spåra upp kättaren och rena honom från den Mörka symmetrin — eller, om det inte går, förgöra honom.

Resultatet av tärningsslaget bör hållas hemligt för kät-

tarens spelare, och även för de andra spelarna.

Inkvisitorerna har också förmågan att känna närvaron av den Mörka symmetrin när de kommer i närheten av den. Om en inkvisitor kommer inom 50 meter från en kättare slår SL 1T20. Är resultatet lägre än kättarens grad, har inkvisitorn känt hans närvaro. Han kan inte avgöra exakt var den Mörka symmetrin finns, men han kommer förvisso att använda sin auktoritet för att spärra av området och hålla en rättegång för att avslöja den skyldige.



# VAD ÄR ETT ROLLSPEL?

Sakta rörde vi oss längre in i gränden. Det enda ljuset kom från eldar som de hemlösa hade tänt i soptunnor längst bort på gatan. Hela området gav ett intryck av smuts, lera och fattigdom som då och då skymtade till i eldsflammornas sken. Några luffare hade samlats runt de värmande eldarna, skolösa och klädda i trasor. De utgjorde inget hot mot oss och hade säkerligen inget att göra med bröderna Frazetti. Allt var knäpptyst.

Vi var tre stycken; Martin, den storvuxne vapenhandlaren och före detta kommandosoldaten; Bentoni, arbetslös och desillusionerad före detta stridsflygare; och jag, sergeant Michael McBride. Avskedad ur armén, just frisläppt efter ett år i fängelse, vanärad och hittills arbetslös. Allt tack vare bröderna Frazetti — gissa om jag var ivrig att få skicka dem dit och göra slut på deras utpressning, mutor och skumraskaffärer i St Paulo-området, min egen gamla hemtrakt. Det här var mitt uppdrag, min hämnd.

En nästan osynlig nick från Martin talade om för mig att vi inte längre var ensamma.<sup>1</sup> «Vänta, grabbar...» Jag stannade, tände en cigarrett och passade på att se mig omkring. Fyra män hade ställt sig vid ingången till gränden. Jag kunde inte se deras ansikten, som skuggades av vidbrättade hattar, men de bar stora överrockar, idealiska för att dölja k-pistar eller ännu värre saker. De stod där och tittade nervöst i vår riktning, en av dem lutade sig mot en annan som för att säga något.<sup>2</sup> Om de skulle anfalla var vi fångade som råttor i återvändsgränden, om inte...

«Bakhåll!!!» Martins stora hand landade på min axel och skrämde halvt vettet ur mig. Jag vräktes in i en portgång, en tiondels sekund innan en slug från ett hagelgevär slog in i väggen intill mig och lämnade djupa ärr i teglet.<sup>3</sup> «Ledsen, Mike. Jag visste om det hela tiden, borde ha varnat dig tidigare, men...» Martins röst var ångerfull.

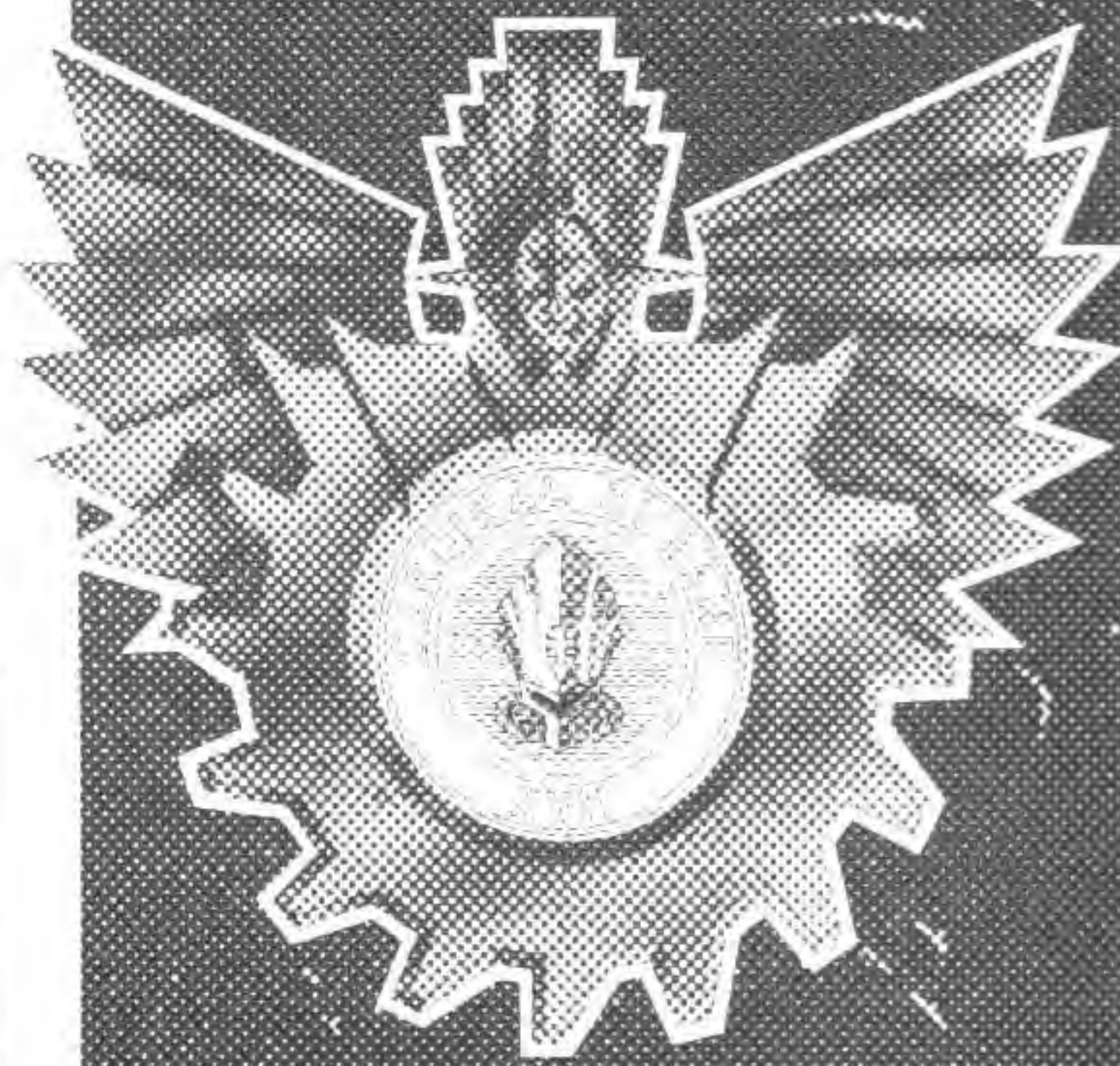
«Käften! Vi måste härifrån!» väste jag, böjde mig ned och kikade försiktigt nedåt gränden. Jag borde skjutit honom på fläcken, men anade att han måste ha en intressant förklaring. De fyra gossarna syntes inte till, antagligen hade de tagit skydd. Jag tecknade åt Bentoni som hukade sig bakom en skräphög på andra sidan gränden att täcka mig, räknade till tre och kastade mig ut ur portgången. Jag sprintade mot grändens mynning, noga med att hålla mig intill väggen, utanför Bentonis skottlinje.

Hans tunga CAR-24 k-pist smattrade till bakom mig när jag kastade mig in i nästa portgång, närmare våra motståndare.<sup>4</sup> Knallen från ett grovkalibrigt hagelgevär överröstade det gälla smattret från k-pisten, och jag snurrade runt i samma rörelse som jag drog min Bolter automatpistol.<sup>5</sup> En skugga lutade sig ut från ett fönster ovanför Martins portgång, en klart synlig silhuett mot den mörknande himlen. Det måste vara killen som hade försökt döda mig några sekunder tidigare. Jag placerade lasersiktets röda prick i pannan på honom och tryckte av.<sup>6</sup> Silhuetten tumlade ut ur fönstret och föll handlöst i asfalten, om skottet inte hade dödat honom hade fallet gjort det.<sup>7</sup>

«Mike, ducka!» ropade Martin och lutade sig ut med säkringssprinten från en handgranat mellan tänderna. Han slet loss sprinten och kastade granaten i en svepande rörelse. Den gjorde en vid båge över mig och landade fem meter från grändens mynning. Någon sekund senare exploderade den i ett inferno av brinnande fosfor och metallskrot.<sup>8</sup> Instinktivt höjde jag armen för att skydda ögonen från den bländande explosionen.<sup>9</sup> Ett stön från andra sidan gränden sade mig att Bentoni inte hade varit lika snabb. Nu kunde jag inte räkna med honom på ett par minuter, men förmodligen behövde jag inte heller oroa mig för våra angripare. Med pistolen i ett stadigt grepp steg jag ut ur portgången och smög fram mot grändens mynning, beredd att skjuta på allt som rörde sig.

Ett par meter från tvärgatan stannade jag och spanade. Två massakrerade kroppar låg till höger, helt stilla, förmodligen nedtyngda av ett par hekto titansplitter. Till vänster hördes tunga fotsteg som avlägsnade sig. Blodfläckar på marken tydde på att det återstående paret hade sårats och beslutat att retirera. Förmodligen hade de en bil som väntade nånstans i närheten, eller ett gömställe dit de kunde dra sig tillbaka. Ett flapprande ljud och en cirkel av intensivt ljus närmade sig utmed gatan. «Detta är Capitol Security Service. Lagg ned vapnen och håll händerna bakom huvudena, eller vi skjuter skarpt...» Jag vände mig om och sprang så fort jag kunde bort från helikoptern. Med lite tur skulle de missa mig och följa efter krypskyttarna i stället, annars skulle mina chanser vara små.<sup>10</sup> Vad som hände med Martin brydde jag mig inte så mycket om längre. Det var uppenbart att han hade sålt sig till Frazetti. Bentoni behövde jag inte oroa mig för. Han hade klarat sig ur många lägen som varit mycket värre än det här. Jag krängde av mig läderjackan, kastade den på gatan och fortsatte springande mot säkerheten.

Jag spottade ut cigarretten och iakttog hur den slocknade i en gammal vattenpöl. De skulle inte få fast mig, aldrig någonsin...



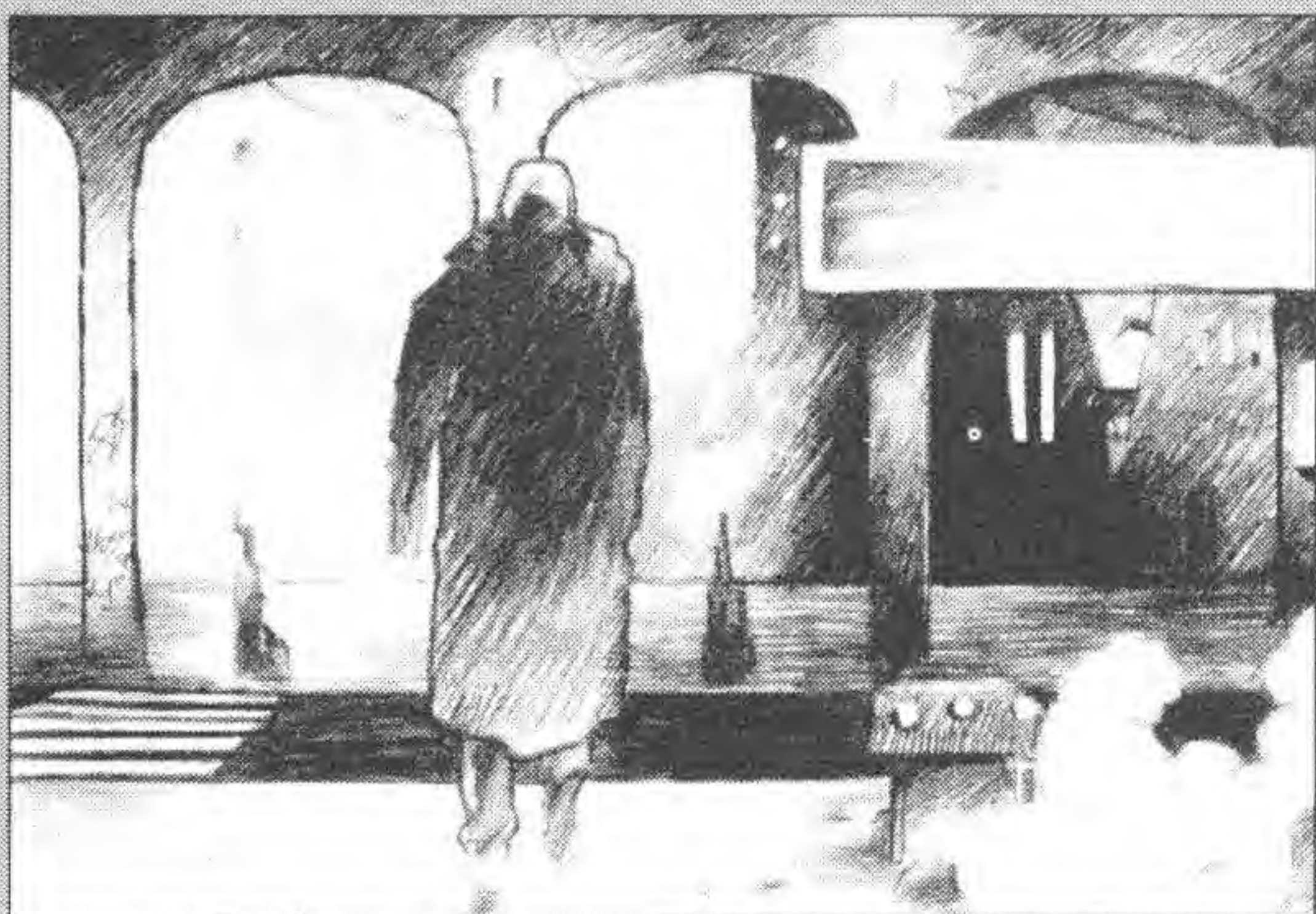
## FOTNOTER

**1.** SL slår (dolt för spelarna) ett perceptionsslag för att se om någon av rollpersonerna märker de fyra männen bakom dem. Martin lyckas, så SL talar om för honom vad han ser, och Martins spelare bestämmer sig för att tala om det för de andra med en nick bakåt.

**2.** Åter gör SL ett dolt perceptionsslag för att avgöra hur väl McBride uppfattar situationen. Han slår en tvåa, som är ett mycket bra resultat, så SL bestämmer sig för att ge McBrides spelare en tydlig antydning om att männen är fientligt sinnade.

**3.** Martins spelare bestämde sig plötsligt för att hjälpa McBride och sade åt SL att han genast griper tag i McBride och kastar sig in i portgången. SL gjorde ett symboliskt tärningsslag och bestämde att de lyckades komma i skydd. På det sättet uppmuntrar han Martins initiativ, om han inte hade gjort något skulle McBride antagligen ha blivit skjuten.

**4.** McBrides spelare slår ett smidighetslag för att avgöra om han lyckas rusa fram. Bentonis spelare gör ett attackslag för en mening med sitt automatvapen, men det misslyckas och ingen blir träffad.







## ROLLSPELETS PRINCIPER.

*Mutant Chronicles* är en värld full av äventyr, full av möjligheter, kamp och hjältedåd. I det här spelet stiger du tillfälligt in i denna värld och upplever egna äventyr. Till exempel skulle du och två av dina vänner ha kunnat vara McBride, Bentoni och Martin i scenen här ovan.

Tänk dig att du är en skådespelare som ska vara med i en actionfilm som utspelas någonstans i solsystemet i en avlägsen framtid. Världen, eller snarare världarna, beskrivs noga i den här boken. Men det finns inget manus till filmen, ingen början, ingen story, inget slut, och du vet inte hur din rollfigur ser ut, vad han heter eller hurdan han är. Ännu.

Här nedan ska vi förklara SPELLEDARENS funktion, som närmast påminner om regissörens, producentens och manusförfattarens, och hur han skapar ett äventyr (filmmanus) och sätter händelserna i rörelse.

Sedan kommer vi till hur man skapar en rollperson, som spelaren (du) ska gestalta i äventyret. Slutligen förklarar vi hur man avgör vad som händer i olika situationer under spelets gång. Träffar du när du skjuter? Lyckas du övertyga polismannen? Kan du knäcka det hemliga lösenordet till datorsystemet? Kan du reparera den trasiga helikoptern? Hur klarar du dig när du har blivit förgiftad av ett bett från en kloakrätta? De mest detaljerade reglerna handlar om strid, eftersom de är de farligaste och mest spännande situationerna.

### SPELLEDAREN

En av er måste vara SPELLEDARE (härefter kallad SL). Han eller hon fungerar som en kombination av speldomare, berättare, motståndare och speldesigner. SL bestämmer (med hjälp av reglerna och tärningarna) vad som händer i äventyren. Spelarna bestämmer vad deras rollpersoner försöker göra, och SL tar reda på om de lyckas och vilka konsekvenser det får. SL kan hitta på handlingen själv, eller använda ett färdigt äventyr som finns att köpa.

Så fortsätter det hela tiden. När det uppstår en konflikt kollar SL i reglerna, man slår tärning för att se hur väl man lyckas, och SL hittar på och beskriver vad rollpersonernas motståndare gör. Om man vill kan spelarna själva slå tärningskastet för sina rollpersoner, eller också kan SL sköta allt som har med spelets mekanik att göra — det är en smaksak. Meningen är att man ska uppleva ett spännande äventyr tillsammans, där alla har roligt — inte att man skall tävla mot varandra. Till skillnad från i de flesta andra spel, är rollspelarna inte varandras motståndare, utan de lyckas bäst när de samarbetar.

### SPELLEDARPERSONER

Alla de människor och varelser som spelarnas rollpersoner möter i spelet kallas för SPELLEDARPERSONER, förkortas SLP. Därmed är också sagt att det är SL som sköter dem, bestämmer vilka de är och vad de gör. En del SLP är knappast mer än statister, andra är viktigare och mer genomtänkta personligheter. Enkla sidofigurer, t ex fiendesoldater, gatugång och poliser, behöver inte ens ha ett namn, det räcker med några siffror som säger vad de kan och hur bra de

är på att göra det de gör. SL bör däremot noga tänka ut alla viktigare SLP, t ex rollpersonernas uppdragsgivare och andra som har stor personlig inverkan på handlingen.

### ROLLPERSONERNA

En spelares «alter ego» i äventyret kallas för en ROLLPERSON. Du får själv bestämma det mesta om vem din rollperson är, hans namn, bakgrund, yrke osv. Vill du spela en tuff kommandosoldat, en desillusionerad pilot, en rik börsmäklare, eller kanske en smart vetenskapsman som numera försörjer sig på att tillverka och sälja olagliga vapen? Du har full kontroll över din rollperson, men det finns också begränsningar för hans förmågor.

I spelet definieras rollpersoner av en uppsättning siffror, som beskriver hans styrka, intelligens, uthållighet och färdigheter — till exempel hur bra han är på att använda en k-pist, köra bil eller programmera datorer.

### PRYLAR OCH PINALER

Vid sidan av regelboken behöver man en del andra saker för att få ut det mesta av sitt rollspelande. Viktigast är tärningarna som kan köpas i alla välsorterade spelaffärer. I det här spelet används fyr-sidiga, sex-sidiga, tio-sidiga och tjugosidiga tärningar.

Rollformulären är bra att ha. På dem kan man anteckna all information man behöver om sin rollperson, både personliga egenskaper, utrustning som han har med sig, och upplysningar om personer som han har mött. Använd en blyertspenna för att fylla i rollformuläret, eftersom mycket av informationen ändras med tiden. Du får kopiera formulären för eget bruk.

I strid är det bra med golvplaner (papper med rutor på 2x2 cm) och någon form av spelpjäser. De flesta spelare använder tennfigurer (kan köpas i spelaffären), men det går att använda vilka små föremål som helst, t ex suddgummin, korkar eller godisbitar.

Slutligen behövs också ett äventyr, antingen ett som SL har hittat på eller ett färdigt *Mutant Chronicles*-äventyr som man har köpt i spelbutiken.

### TÄRNINGAR

Reglerna säger ofta att man ska slå en eller flera tärningar. Vilka tärningar man ska slå anges med en kombination av siffror och bokstaven T (för Tärning).

Först kommer en siffra som visar hur många tärningar man ska slå. Sedan följer T, och efter det en siffra som visar vilken sorts tärning det är. När man slår flera tärningar av samma sort ska man lägga ihop resultaten. Har man bara en tärning av varje sort, får man slå den flera gånger.

Exempel: 3T10 = slå tre stycken 10-sidiga tärningar och lägg ihop resultaten. Detta ger ett tal mellan 3 och 30. 1T4 = slå en 4-sidig tärning. Detta ger ett tal mellan 1 och 4. 2T6+1 = slå två sex-sidiga tärningar och lägg ihop resultaten. Lägg därefter till 1. Det blir ett resultat mellan 3 och 13.

Ibland kan man behöva använda de här tärningarna på lite annorlunda sätt för att få fram andra intervall. 1T2 står för en «tvåsidig» tärning. Sådana finns inte, så i stället använder man t ex en 6-sidig och avläser 1, 2 och 3 som en etta, och 4, 5 och 6 som en tvåa. På samma sätt använder man den 6-sidiga tärningen för att slå 1T3; då läser man 1 och 2 som en etta, 3 och 4 som en tvåa, och 5 och 6 som en trea.

**5.** SL bestämmer att det här är en så rutinmässig handling att man inte behöver göra något tärningsslag. Men McBride förbrukar en handling. Mannen med hagelgeväret (som får avdrag på sin träffchans eftersom det är så mörkt i gränden) missar Bentoni med en hårsman.

**6.** McBrides spelare slår ett attackslag för ett enkel-skott, men utan avdrag eftersom hans motståndare avtecknar sig mot den ljusa kvällshimlen. Han träffar, och eftersom mannen i fönstret redan har använt alla sina handlingar i denna stridsrunda, har han ingen möjlighet att försöka undvika skottet. Kulan träffar mannens axel och får honom att förlora balansen.

**7.** Ännu ett tärningsslag, och SL bestämmer att mannen faller ut ur fönstret, fyra meter upp. Fallet gör honom åtminstone medvetslös. SL slår 1T6+1 två gånger, och båda gångerna hamnar skadan i bröstet, sammanlagt 12 poängs skada.





## SPELEXEMPEL

«Nå, mina vänner, då är vi alltså överens? Bara en sak till... Som ni förstår är den här operationen ett mycket känsligt kapitel. Jag förväntar mig att ni sköter den med absolut diskretion...» Den fete mannen lutade sig tillbaka i sin läderfåtölj, korsade sina fläskiga armar över bröstet och rynkade sin feta panna. «Och om ni klantar till det så har vi aldrig träffats, förstått!?» Han gav till ett skratt som mest liknade ett barns fnitter och fick dubbelhakorna att fladdra. Det feta ansiktet klövs av ett överlägset leende.

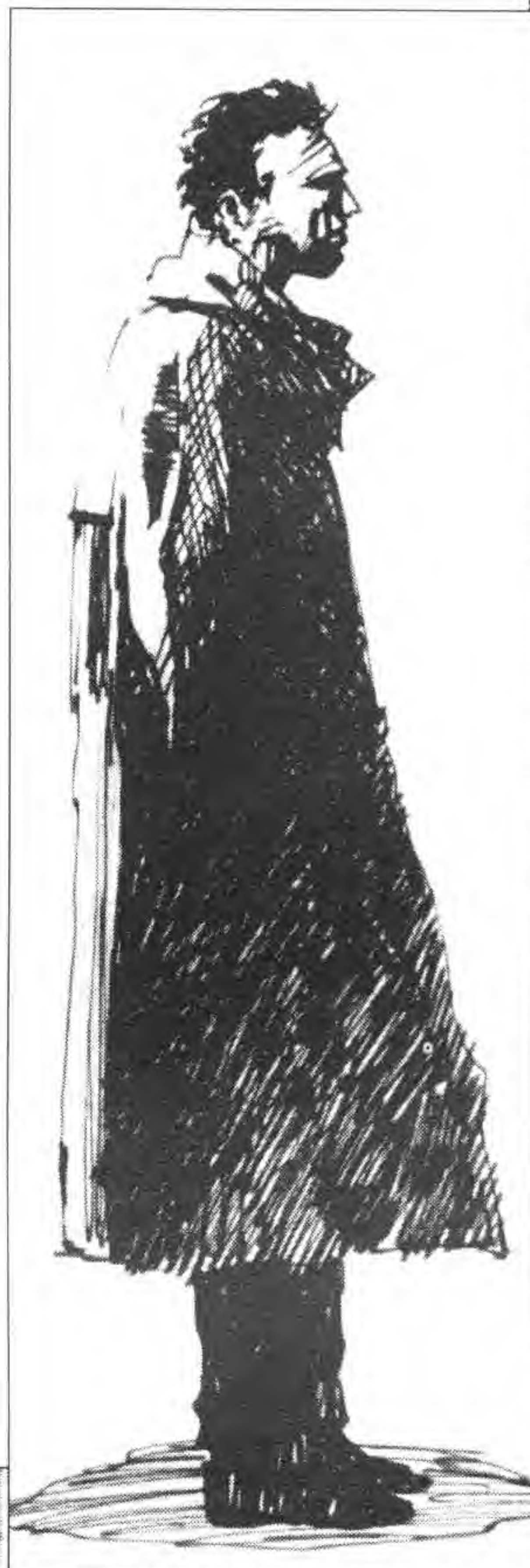
Det var Martins idé att vi skulle gå hit. Efteråt menade han förstås att han inte hade haft en aning om vad det hela handlade om. «Äh, grabbar, det är bara ett rutinärendet av nå't slag. Ni vet, leverera ett paket nere på sta'n. Jag lovade honom att vi skulle ta hand om det... Vi är faktiskt skyldiga honom en tjänst.» Motvilligt hade vi gått med på att träffa den här «Feta Freddy», chefen för en Imperial-anknuten gren av Frazetti-brödernas organisation. För min del kände jag mig helt enkelt tvungen att gå med för att skaffa mer information om Frazettis organisation. Å andra sidan var det fullt möjligt att det här bara var en ny fälla. Men jag bestämde mig för att lita på Martin den här gången. Imperial var ju trots allt hans område, jag däremot var lika vilsen här som en spårlyskula i en lavaström...

Feta Freddy levde upp till sitt namn. Han var enorm, kunde knappt röra sig eller ens tala ordentligt eftersom hans hakor tyngde ned underkäken. Han talade ytterst sakta och artikulerade varje ord noga, samtidigt som han åstadkom en massa smackande och snörvlande läten. Mitt intryck var att han snarare var uthäld i sin fåtölj än satt i den; fettvalkarna ville liksom svämma över. Instinktivt ogillade jag honom.

Hur som helst, uppdraget var enkelt och lönsamt: åk till hörnet mellan Gordenvägen och MacGuires gränd, träffa en kurir från Frazetti, ge honom ett paket och en portfölj, och återvända hit. Och för det skulle vi få fem tusen? Per skulle? Det var så enkelt att hela grejen skrek «VARNING! FÄLLA!», men vad tusan, om vi bara var försiktiga... Jag nästan hoppades att de skulle försöka lura oss; det skulle ge mig ett legitimt skäl att perforera den läbbiga fettklumpen framför mig.

«Det är uppfattat, sir! Vi ska utföra uppdraget och ni kommer inte att bli besviken...» Jag lyckades låta entusiastisk, fast egentligen stod jag mest och oroade mig för att jag kanske måste skaka hand med honom. «Utmärkt, McBride. Så ska det låta! Gå igenom detaljerna med Johnstone, och sedan träffas vi här i morgon.» Han gjorde ingen ansats att resa sig, så jag bara nickade (lättad!) och gjorde militäriskt helt om, svepte min kappa runt mig med en förhoppningsvis elegant rörelse, och marscherade med bestämda steg mot dörren. Min erfarenhet från mina åtta år i armén sade att inget imponerar så mycket

på gamla feta majorer och överstar som ett bestämt uppträdande och ett intryck av effektivitet — eftersom de själva saknar bådadera. Och ur den synpunkten kunde Feta Freddy ha passat som fältmarskalk.



**8.** Martin förbrukar bara en handling genom att ta fram granaten, osäkra och kasta den. Det ger honom ett avdrag på -5 när han slår för att se om han träffar. Tärningsslaget misslyckas, och SL slår 1T10 (=7) för att slumpmässigt avgöra var granaten hamnar. Det blir en ruta kort och till vänster om det tilltänkta målet. Ännu ett tärningskast; granaten studsar dessutom framåt 1 ruta (=1,5 meter) och exploderar alldeles vid målet i alla fall!

**9.** McBride gör ett perceptionslag för att se om han uppfattar meddelandet och hinner agera i tid. Hade Martin väntat en handling till innan han kastade, skulle detta inte ha behövts.

**10.** SL avgör att det är 50 procents chans att poliserna får syn på skurkarna innan de får syn på McBride. Han slår en tärning, och berättar för McBrides spelare att helikopterflappret verkar avlägsna sig...

## ATT SKRIVA ÄVENTYR

Det kanske svåraste för en oerfaren SL är att hitta på sitt första egna äventyr, men det är faktiskt inte så svårt. Den lilla berättelsen här ovan är ett exempel på hur ett äventyr kan börja: rollpersonerna får sitt uppdrag av någon, i det här fallet Feta Freddy. När de är klara är det mening-

en att de ska få något slags belöning, i det här fallet 5.000 marker. Låt oss tänka oss att tre killar spelar scenen här ovan. Micke spelar McBride, Martin spelar Martin och Pelle spelar Bentoni. Egentligen skulle det då ha låtit ungefär så här:



## VAD SOM EGENTLIGEN HÄNDE

SL (talar med en överdrivet snobbig östermalmsdialekt, sakta och tydligt fast med en lätt läspning, det ska föreställa Feta Freddy): «Nå, mina vänner, då är vi alltså överenth?»

Micke (till Martin och Pelle): «Vad ska vi tro om det här?»

Martin: «Det låter väl som ett bra uppdrag. Jag tycker vi kör.»

Pelle: «Visst.»

Micke (till SL): «Hur fet sa du att han var?»

Micke (som McBride, till SL/Feta Freddy): «Okej, men vi vill ha fem tusen. Vi har en del omkostnader...»

SL (som Feta Freddy och hans adjutant, Johnstone): «Vad thäger du, Johnthtone, thka vi ge dem fem? Inte mig emot, sir. Nåväl, då får det bli fem tuthen.»

Micke (som McBride): «Det är bra, sir, vi är överens och ni kommer inte att bli besviken.» (till SL): Jag behöver väl inte skaka hand med honom nu?

SL: «Utmärkt, min gode man! Gå igenom detaljerna med Johnthtone, thå möth vi här i morgon... Nej, Micke, han verkar inte särskilt ivrig att skaka hand, han bara sitter där. Att resa sig verkar vara något han endast gör i nödfall.»

Micke: «Okej, då går jag ut ur rummet så fort jag kan. Nej, vänta... jag går upp i givakt, gör helt om och marscherar ut ur rummet.»

Martin: «Jag gör likadant.»

Pelle: «Kom igen nu, vad håller ni på med...» (till SL): «Jag följer efter dem så patetisk släpigt jag bara kan.»

SL (slår en dold tärning för att kolla reaktionerna): «Johnstone ställer sig i givakt han också, tydligen av gammal vana, men Freddy verkar inte särskilt imponerad.»

Pelle: «Det kanske är därför jag tyckte att Johnstone verkade bekant. Vi kanske träffades på flygskolan?»

SL (muttrar): «Tja, kanske det...»

Pelle: «Kom igen, gjorde vi det? Det borde jag väl komma ihåg! Det är ju bara sex år sedan. Jag har 16 i intelligens.»

SL: «Okej då, slå ett INT-slag. Vanligt.»

Pelle (slår 1T20): «Fem, jag klarade det.»

SL: «Du minns plötsligt att han gick i årskursen före dig, men att han blev degraderad och utslängd från akademien för att han hade läckt hemliga uppgifter till Bauhaus-agenter.»

Micke: «Hmm, undrar om Freddy vet om det...?»

## ... OCH VAD HÄNDE SEN...

På det här sättet kan SL använda rollpersonernas bakgrund för att ge spelarna information och ledtrådar. Snart kommer spelarna att förstå att Johnstone är en spion från Bauhaus, som infiltrerat den Imperial-allierade maffian, och egentligen varken stöder Feta Freddy eller rollpersonerna.

Handlingen når en höjdpunkt när spelarna kommer till mötet med Frazettis agent. SL:s plan (äventyrets intrig) går ut på att en attackstyrka från Bauhaus anfaller rollpersonerna vid mötet och försöker (men misslyckas) stjäla paketet. De dödar Frazetti-agenten och tar hans väska (som skulle innehålla rollpersonernas betalning). Sedan försvinner Bauhaus-agenterna i en bepansrad bil, som dock sprängs efter några sekunder... väskan med pengar var tydligen inte vad man hade trott.

Om spelarna gör lite efterforskningar och kanske förhör någon, så upptäcker de att deras paket innehåller ritningarna till en fantastisk uppfinning som Bauhaus ingenjörer har konstruerat (fast man måste vara expert för att se vad apparaten är till för). Ritningarna stals från Bauhaus laboratorier av Feta Fredrys hejdukar, och Johnstone rapporterade förstås detta till Bauhaus ledning.

Alltså har rollpersonerna nu anledning att vara beska på Johnstone, som ordnade fällan, på Feta Freddy, som inte kommer att betala dem deras 5.000 marker, och på Frazetti, som försökte spränga dem i småsmulor. Deras enda fördel är att de fortfarande har ritningarna.

Å andra sidan vill Bauhaus ha rollpersonerna (och ritningarna), Feta Freddy är också ute efter dem (han hade lovat Frazetti ritningarna), Frazetti vill ha tag på dem (så att han kan sälja ritningarna tillbaka till Bauhaus), Johnstone är ute efter dem (för Bauhaus räkning), och Imperial har också blivit intresserade (eftersom Feta Freddy har berättat för dem om ritningarna).

Så kan inledningen till ett äventyr se ut. Från och med nu är det bara spelarnas handlingar som kan avgöra vad som händer. SL:s uppgift är att vara beredd på de olika handlingsalternativ som är rimliga, utveckla de SLP som rollpersonerna kan tänkas möte, hitta på vad den fantastiska uppfinningen är för något, rita kartor över stridsskådeplatserna, och försöka föra handlingen till ett logiskt och trovärdigt slut som alla är nöjda med. Lycka till!



# ROLLPERSONEN

Din rollperson är din egen hjälte, din äventyrare i Mutant Chronicles värld. I verkligheten är han bara några siffror på ett papper, men i spelet är han mycket mer. Här ska vi beskriva hur man får fram de siffror som visar hur rollpersonen fungerar i spelet.

Du behöver först och främst ett rollformulär, penna och suddgummi, och tärningarna. Lite kladdpapper kan också vara bra att ha.

I princip skapar man en rollperson på det här sättet:

- Bestäm personens grundegenskaper.
- Bestäm personens socialnivå.
- Utveckla uppväxtfärdigheter.
- Välj en bakgrund och gå igenom «bakgrundsslingan» så många gånger du tycker det behövs. Lägg på eventuella förändringar för ålder så fort du får dem.
- Bestäm personens stridsvärden.
- Köp utrustning, fyll i personlighetsbeskrivningen och börja spela!

## GRUNDEGENSKAPER

Grundegenskaperna är de viktigaste av rollpersonens värden. De används bland annat för att beräkna stridsvärdena. Men eftersom grundegenskaperna kommer att ändras en hel del under det att rollpersonen konstrueras, är det bäst att vänta med stridsvärdena till sist.

Alla grundegenskaper är siffror mellan 1 och 20, där låga värden är dåliga och höga är bra. De är:

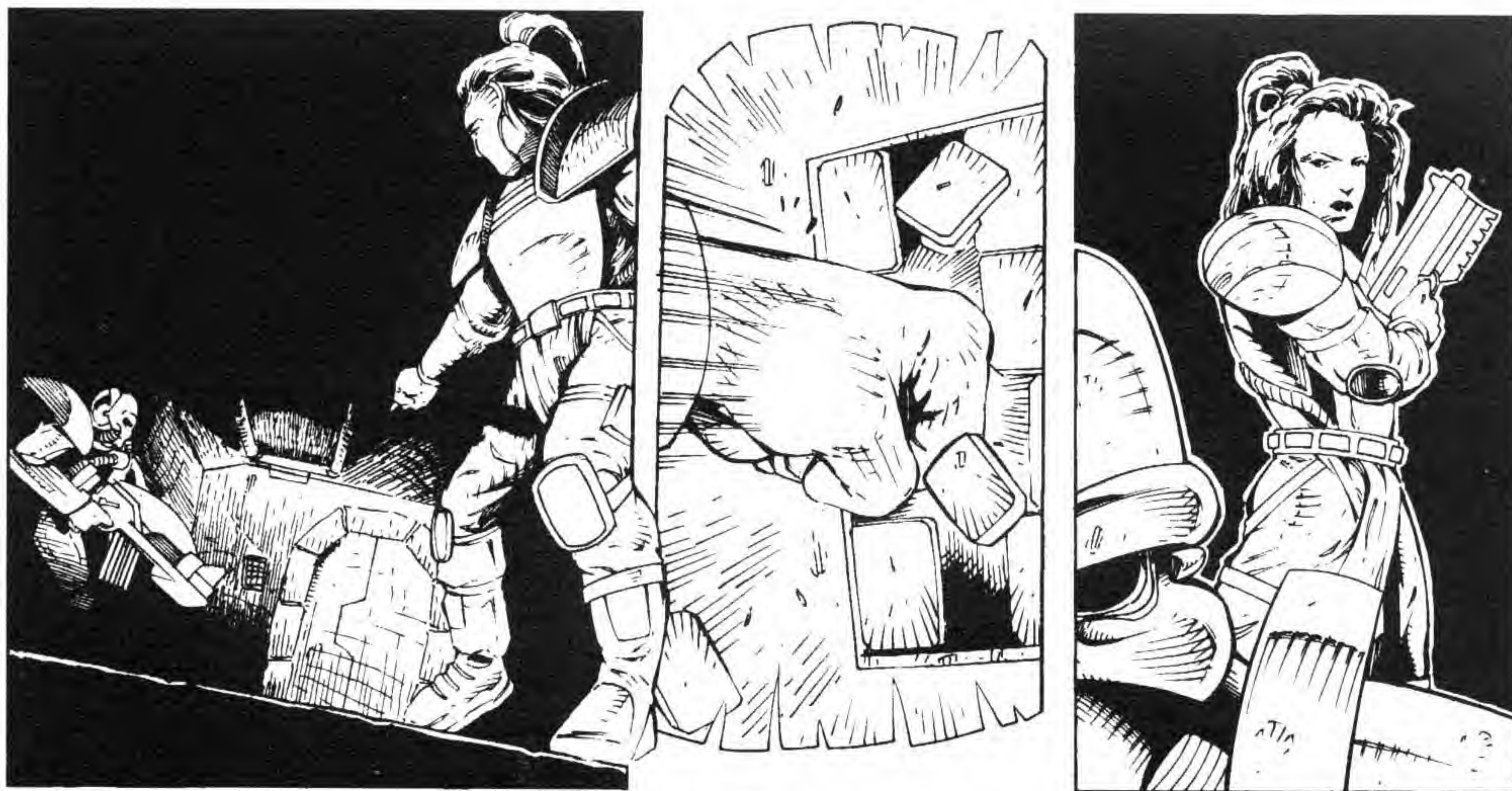
**STYRKA (STY).** Din fysiska styrka och förmåga att använda den i olika situationer. Styrkan är viktig i närstrid och begränsar också hur tunga vapen man kan använda.

**FYSIK (FYS).** Ett mått på din uthållighet, tålighet

kompenjera för det med ett högt PER-värde.

**PSYKE (PSY).** Viljestyrka, förmåga att stå ut med chockartade upplevelser, smärta och «mystiska» saker. Används främst för att avgöra din motståndskraft mot skador och hur snabbt du handlar i strid. Det är också avgörande när man möter varelser från den Mörka Legionen — ett lågt värde resulterar i en rollperson som lätt drabbas av panik.

**PERSONLIGHET (PER).** Skönhet, charm, personlig utstrålning, ledarförmåga. Ju högre värde, desto mer respektingivande tycker folk att du är. Med ett lågt



mot sjukdomar och skador. Används främst för att se hur mycket stryk du tål.

**SMIDIGHET (SMI).** Visar hur snabb och vig du är, om du är bra på att koordinera rörelser och kontrollera din kropp. Bestämmer din skjutskicklighet och hur snabbt du reagerar i strid. Vill du bli bra på att slåss är ett bra SMI-värde absolut nödvändigt.

**INTELLIGENS (INT).** Din förmåga att resonera, minnas saker, lägga märke till vad som händer, och din förmåga att lära dig nya saker. Denna egenskap är viktig för alla eftersom man måste ha den för att kunna lära sig nya färdigheter. Har man låg intelligens bör man se till att

värde har du svårt att övertyga folk och svårt att få jobb, vilket medför att du inte får möjlighet att lära dig nånting. Den här egenskapen är den som varierar mest under spelet.

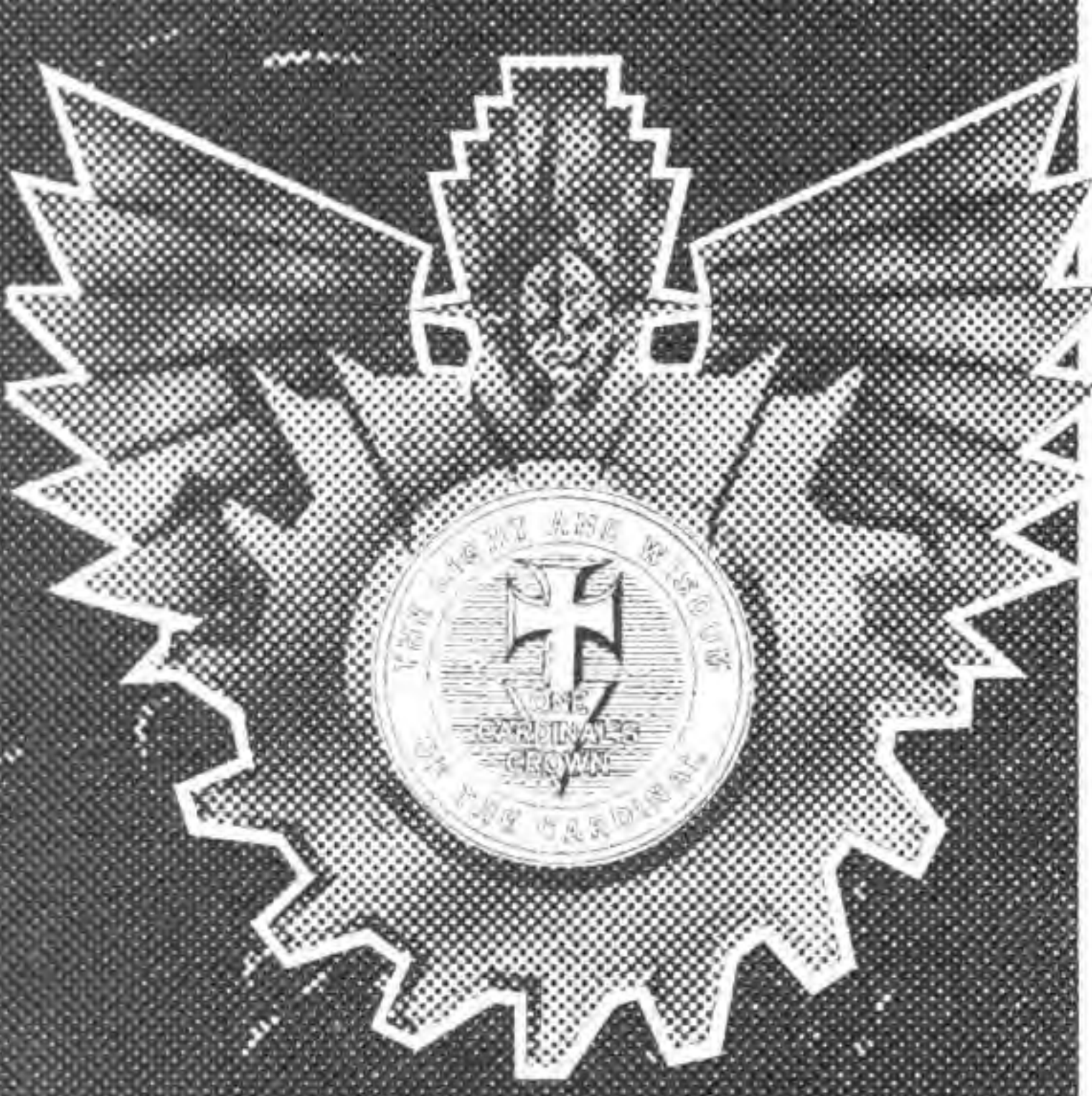
## SLÅ FRAM

### GRUNDEGENSKAPERNA

Slå 3T6 åtta gånger och anteckna resultaten. Ta bort de två sämsta resultaten, och fördela de kvarvarande sex hur du vill på rollpersonens grundegenskaper. Det är tillåtet att överföra poäng från en egenskap till en annan, men det kostar två poäng att få en. Alltså: om du vill öka en egenskap med ett poäng måste du minska en annan egenskap med två.







## SOCIALNIVÅ

Rollpersonens socialnivå bestämmer hur mycket pengar och ägodelar han har när spelet börjar. Ett resultat på «1» betyder att du är ett gatubarn, uppväxt bland de hemlösa, medan resultatet «0» (som tolkas som «10») innebär att dina föräldrar tillhör eliten bland en megakorporations chefer.

Slå 1T10 för att få din socialnivå. Den kommer att ändras flera gånger innan din rollperson är färdig, och det är bara slutresultatet som räknas (dvs. även om din rollperson har haft mycket höga inkomster någon gång i det förflut-

na, går det inte att spara dessa pengar till nutiden).

**ATT HÖJA SIN SOCIALNIVÅ.** Det är svårt, men inte omöjligt, att bryta med sitt förgångna och nå en högre ställning i samhället. Genom att sänka PER och FYS med en poäng var kan man höja sin socialnivå med ett, upp till 8. Om din socialnivå redan är 8 kan den inte höjas mer. Sådana höjningar får bara göras nu, innan du fortsätter att skapa rollpersonen.

## FÄRDIGHETER

I det här spelet finns 32 färdigheter beskrivna, indelade i sju olika «expertisområden». Hur bra man är på en viss färdighet anges av ett FÄRDIGHETSVÄRDE (FV), som oftast ligger mellan 1 (värdelös) och 20 (mästare).

När rollpersonen utvecklas förbättrar man sina grundvärden — de FV:n man får «gratis» — genom att göra FÄRDIGHETSTILLVAL. Varje gång man gör ett sådant tillval

ökar FV såsom visas på rollformuläret. Första tillvalet ökar FV med +3, det andra och det tredje ökar FV med ytterligare +2, därefter ökar FV med +1 för varje tillval, och så vidare. Den bonus som anges på rollformuläret är den bonus du skall lägga till ditt grundvärde (förkortas GRUND) för att få det slutliga FV:t.

## UPPVÄXTFÄRDIGHETER

UPPVÄXTFÄRDIGHETERNA är saker som din rollperson har lärt sig innan han började jobba, allt man lärt sig upp till 16 års ålder. De består av ett GRUNDVÄRDE, ett antal UPPVÄXTTILLVAL och tre tärningsslag på uppväxttabellen.

### GRUNDVÄRDE

Rollpersonens GRUND beror på värdet i den grundegen-skap som hör samman med färdigheten, och alla får automatiskt dessa värden i alla färdigheter. GRUND ändras aldrig under spelets gång, även om grundegen-skaper skulle ändras. För specialfärdigheter räknar man ut GRUND med hjälp av stridsvärdena (se längre fram).

#### GRUNDVÄRDESTABELL

Grundegenskapsvärde	Grund
1-5	2
6-9	3
10-14	4
15-16	5
17+	6

### UPPVÄXTUTBILDNING

Du får göra ett antal UPPVÄXTTILLVAL beroende på din INT. Uppväxttillvalen får göras på vilka färdigheter som helst, även från specialfärdigheterna, s k fria tillval. Vidare MÅSTE

#### UPPVÄXTTABELL

INT	Antal uppväxttillval
1-5	4
6-9	5
10-14	6
15-16	7
17+	8

du slå tre gånger på UPPVÄXTTABELLEN. Händelserna som inträffar där kommer i kronologisk ordning. Slå om ifall du slår fram en händelse märkt med «•» två gånger.

Just nu är du 16 år gammal och redo att börja äventyra i Mutant Chronicles värld. Men du är ung och oerfaren, och om du inte har mycket höga grundegenskaper kommer du inte att klara dig särskilt länge i denna hårda värld. Därför är det bäst att jobba några år och skaffa dig erfarenheter innan du börjar äventyren.

## ÅLDER

Mycket i *Mutant Chronicles* värld beror på hur gammal man är. Medellivslängden är ungefär 40 år, beroende på den farliga och fientliga omvärlden. När rollpersonen blir så många år som anges på första raden i tabellen (27, 33, 39, osv) lägger man på de modifikationer som anges nedanför. Till exempel får en 38-årig rollperson som fyller 39 sin STY, FYS och SMI sänkta med 1, och PER och PSY höjda med 1. När han sedan blir 40 händer dock ingenting.

Alla effekter av åldrande tillämpas omedelbart, och man räknar om stridsvärdena.

#### ÅLDRANDETABELL

	27	33	39	45*	51*
STY	±0	-1	-1	-1	-1
FYS	-1	-1	-1	-2	-4
SMI	±0	-1	-1	-1	-1
INT	+1	+1	±0	±0	-2
PSY	±0	±0	+1	+1	+1
PER	±0	+1	+1	±0	-4

\*: Slå 1T20 för varje år du blir över denna ålder. Är resultatet högre än din FYS, dör du av ålderdom. Om någon av dina grundegenskaper sjunker till 0, dör du också.



## BAKGRUND

Personens bakgrund avgör vilka färdigheter han har när spelet börjar. Rollpersonen antas ha tillbringat ett antal två-års-perioder med att arbeta inom någon av de åtta yrkeskategorierna (kallas «bakgrunder» nedan), eller som arbetslös. Tärningsslagen för särskilda händelser säger också mycket om vad som hänt rollpersonen under tiden.

### PROCEDUR

- 1 Välj en av de nedanstående bakgrunderna (=sök ett jobb). Du kan inte välja helt fritt, eftersom flera bakgrunder har vissa krav på grundegenskaper, utbildning eller en lägsta socialnivå. (Dessa krav behöver bara uppfyllas precis då du söker jobbet.)
- 2 Slå 1T20. Om resultatet är lägre än antingen din INT eller din PER, får du jobbet och fortsätter till steg 3. Om inte, se «arbetslöshet» nedan.
- 3 Gör dina färdighetstillval. Justera PER och slå för

ändrad socialnivå. Slå två gånger på tabellen «särskilda händelser». (Om du någonsin får ett resultat märkt med «•» två gånger, slå om.) Lägg på 2 år på din ålder och lägg till åldersmodifikationerna, om det blev några.

- 4 Slå 1T20. Om resultatet är högre än både din PER och din INT blir du avskedad och måste söka ett nytt jobb innan nästa två-års-period (tärningsresultatet «20» betyder alltid att man blivit avskedad). Gå i så fall tillbaka till steg 1. Om resultatet däremot är lägre än eller lika med din PER eller din INT, har du möjlighet att fortsätta i det här jobbet ytterligare två år (gå till steg 3), men du kan också välja att försöka få ett nytt jobb (gå tillbaka till steg 1).
- 5 Fortsätt med steg 3 och 4 tills du blir avskedad eller pank. Efter det kan du försöka få en nytt jobb (steg 1) eller ge dig ut på äventyr.

### ARBETSLÖSHET

För varje period av arbetslöshet (alltid två år i taget) får du göra fyra fria tillval (=i vilka färdigheter som helst). Din PER sjunker med 2 och din socialnivå med 2. Slå två gånger för särskilda händelser. Lägg till två år till din ålder

och tillämpa eventuella ålderseffekter. Nu har det gått två år, och du kan gå tillbaka till steg 1 eller börja äventyra.

Om din socialnivå sjunker till «0» MÅSTE du börja äventyra direkt.

## BAKGRUNDER

De flesta bakgrunder innehåller flera olika slags yrken. Ju högre krav som finns för yrket, desto fler tillval får man göra och desto högre blir lönen (socialnivån). Exempelvis kan man välja att antingen söka som «menig» eller «officer» om man väljer bakgrunden «Militär/Polis». Vill man bli officer måste man ha genomgått militärakademi (antingen med hjälp av bakgrunden «student» eller via uppväxt- eller särskilda händelser).

**KRAV.** Dessa krav måste rollpersonen uppfylla för att kunna söka detta jobb. Kraven måste bara uppfyllas just när man söker jobbet (om exempelvis en grundegenskap sjunker under kravet får man ändå behålla jobbet om man klarar sina «återanställnings-slag»). Socialnivå «1» är ett krav för samtliga bakgrunder.

**EXPERTISOMRÅDEN.** Siffran efter varje expertisområde visar hur många tillval man får göra i de färdigheter som hör till detta expertisområde. «Fria» tillval får göras i vilka färdigheter som helst, inklusive specialfärdigheterna, oberoende av expertisområde.

**SOCIALNIVÅ.** Slå tärningskombinationen. Om resultatet är högre än din nuvarande socialnivå, stiger den med 1. Är resultatet lägre än din nuvarande socialnivå, sjunker den med 1. Är resultatet lika med din nuvarande socialnivå, förändras den inte.

**PER-MODIFIKATION.** Denna modifikation läggs till ditt PER-värde varje gång du väljer färdigheter från bakgrunden.



### ALTERNATIVA BAKGRUNDER

Vid sidan av de åtta bakgrunderna vi beskriver här finns det tre ytterligare som du kan överväga — inkvisitor, mystiker och Doomtrooper.

De bakgrunder som hör till Brödraskapet — inkvisitor och mystikern — fordrar livslång träning, och processen för att generera en sådan rollperson är helt annorlunda från den vanliga. Vi rekommenderar att man spelar Mutant Chronicles några gånger innan man ger sig på att spela en rollperson med någon av dessa bakgrunder. Vill du välja en sådan, gå då direkt till kapitlet «Brödraskapet» när du har slagit fram personens grundegenskaper och tagit fram de grundvärdena (slå inte för socialnivå).

Bakgrunden Doomtrooper skiljer sig inte från de andra som beskrivs i det här kapitlet, men har så höga förutsättningar att man först måste tillbringa några år i en annan bakgrund, helst «Militär/polis» eller «Säkerhet/detektiv».





## GRADER

Väljer du bakgrunden «Militär/polis» kommer du förr eller senare att få en grad. Varje gång du «återanställs» (dvs lyckas med ditt INT/PER-kast för att behålla jobbet), stiger du en grad i den nedanstående listan. Före snedstrecket står förslag på militära grader, efter snedstrecket följer civila (polisära) motsvarigheter.

Repetition	Menig/ underofficersgrad
1	Menig/Aspirant
2	Vicekorpral/Patrullman
3	Korpral/ Vice patrullchef
4	Furir/Patrullchef
5	Överfurir/Vice sergeant
6	Sergeant/Sergeant
7	Fanjunkare/ Vice gruppchef
8	Förvaltare/Gruppchef

Repetition	Officersgrad
1	Officersaspirant/ Officersaspirant
2	Kadett/Kadett
3	Sekundlöjtnant/ Vicekonstapel
4	Löjtnant/Konstapel
5	Kapten/ Vicekommissarie
6	Major/Kommissarie
7	Kommendör/Vicechef
8	Överste/Polischef
9	General/ Vice polismästare
10	Marskalk/ Polismästare

Exakt vilka titlar som används varierar mellan olika arbetsgivare.

## MILITÄR/POLIS

Du arbetar som soldat, polis, säkerhetsvakt eller internationell agent, antagligen inom ett större oberoende företag. Det är tveksamt om du får vara med om riktiga strider, men din träning och dina uppgifter innehåller eldhandvapen och strid.

**KRAV:** Menig: STY 9, SMI 9, FYS 9; Officer: Max 25 år. Genomgången militärakademi.

	Menig	Officer
Strid:	1	1
Eldhandvapen:	2	2
Kommunikation:	—	1
Rörelse:	1	1
Teknik:	1	1
Fria:	1	2
Socialnivå	2T4	2T6
PER-modifikation	+2	+1



## MEDIA

Media-bakgrunden innefattar journalister, fotografer, frilansande skandalreportrar, osv. Du är antingen anställd på frilansbasis (=frilansare) eller också har du ett fast jobb på en tidning, radiostation eller annat medium (=journalist). Din arbetsgivare är ett mindre, oberoende företag och du får träning och erfarenheter på att samla information och tala med människor på alla olika nivåer i samhället.

**KRAV:** Frilansare: Max 25 år, PER 13; Journalist: Max 25 år, Genomgången journalisthögskola

	Frilansare	Journalist
Strid:	—	—
Eldhandvapen:	—	—
Kommunikation:	2	4
Rörelse:	1	1
Teknik:	—	1
Fria:	3	2
Socialnivå	1T10	2T6
PER-modifikation	±0	±0

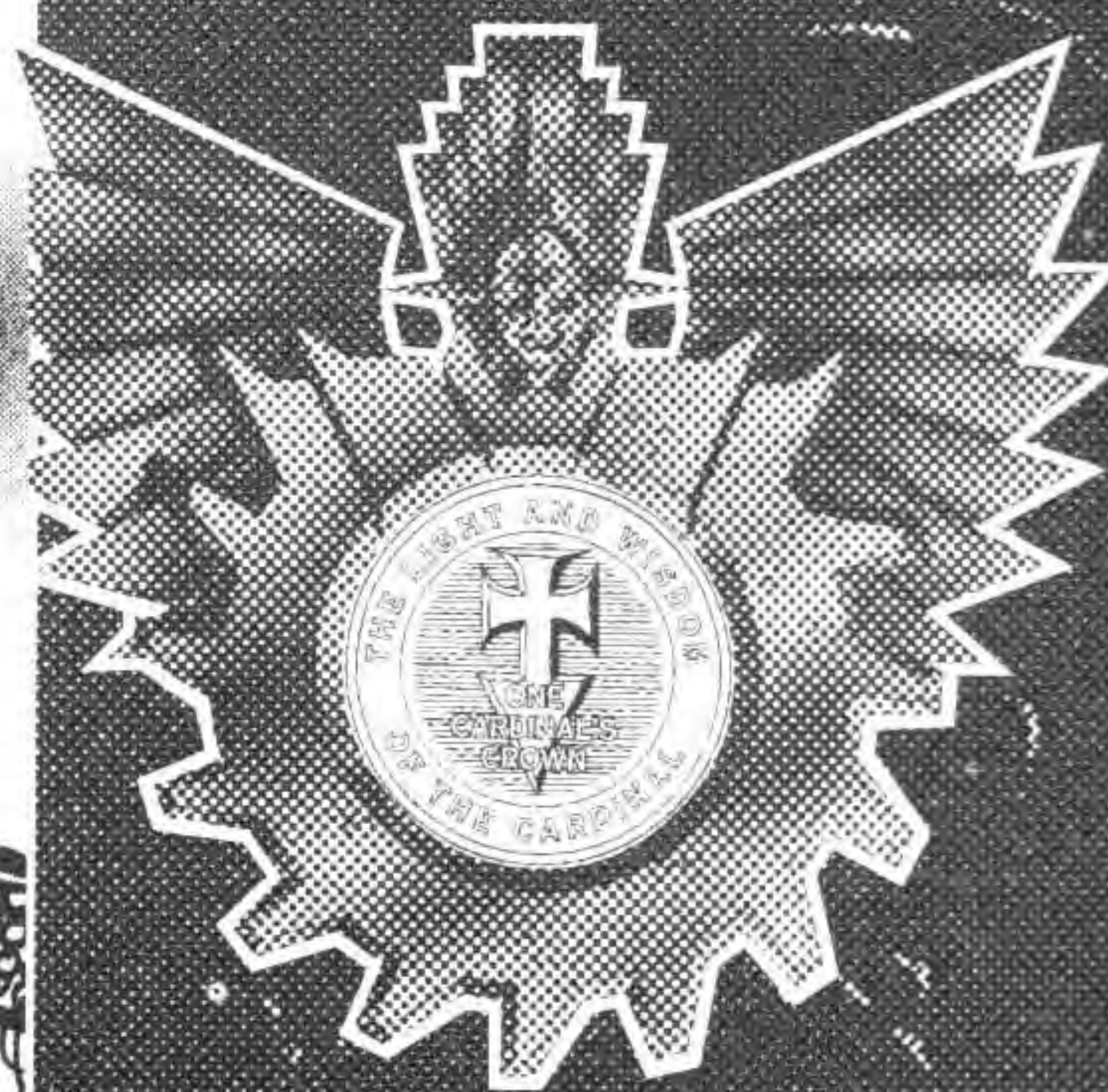


## VETENSKAP/KONSTRUKTION

Du är anställd som ingenjör, mekaniker eller forskare hos ett oberoende företag. Du får erfarenheter inom det tekniska området. Nackdelen är att den sterila och isolerade arbetsmiljön i laboratorierna kan få dig att förlora kontakten med verkligheten.

**KRAV:** Mekaniker: Max 25 år, INT 13; Forskare: Max 25 år, Genomgången teknisk högskola

	Mekaniker	Forskare
Strid:	—	—
Eldhandvapen:	—	—
Kommunikation:	1	2
Rörelse:	—	—
Teknik:	3	4
Fria:	2	2
Socialnivå	2T4	2T10
PER-modifikation	-1	-2



## SERGEANT MICHAEL MCBRIDE

Här nedan beskrivs hela den procedur som krävdes för att skapa Mikes rollperson. Han visste redan från början att han ville ha en soldat vars främsta färdigheter låg i strid och rörliga manövrer.

### GRUNDEGENSKAPER

Först slår Micke 3T6 åtta gånger och får resultaten 14, 10, 6, 15, 12, 9, 13 och 17. Han tar bort de två sämsta resultaten (6 och 9), och sedan återstår att fördela de kvarvarande siffrorna på grundegenskaperna. Eftersom han vet att ett högt SMI-värde är avgörande i strid sätter han det högsta värdet på den egenskapen. Han

STY	FYS	SMI	INT	PSY	PER
12	14	17	15	13	10

## SÄKERHET/DETEKTIV

Ditt arbetsfält handlar om privata undersökningar, säkerhetssystem och bevakning. Antagligen jobbar du åt ett mindre frilansföretag eller en detektivbyrå. Ditt jobb ger erfarenheter på många olika områden, men kraven är hårda.

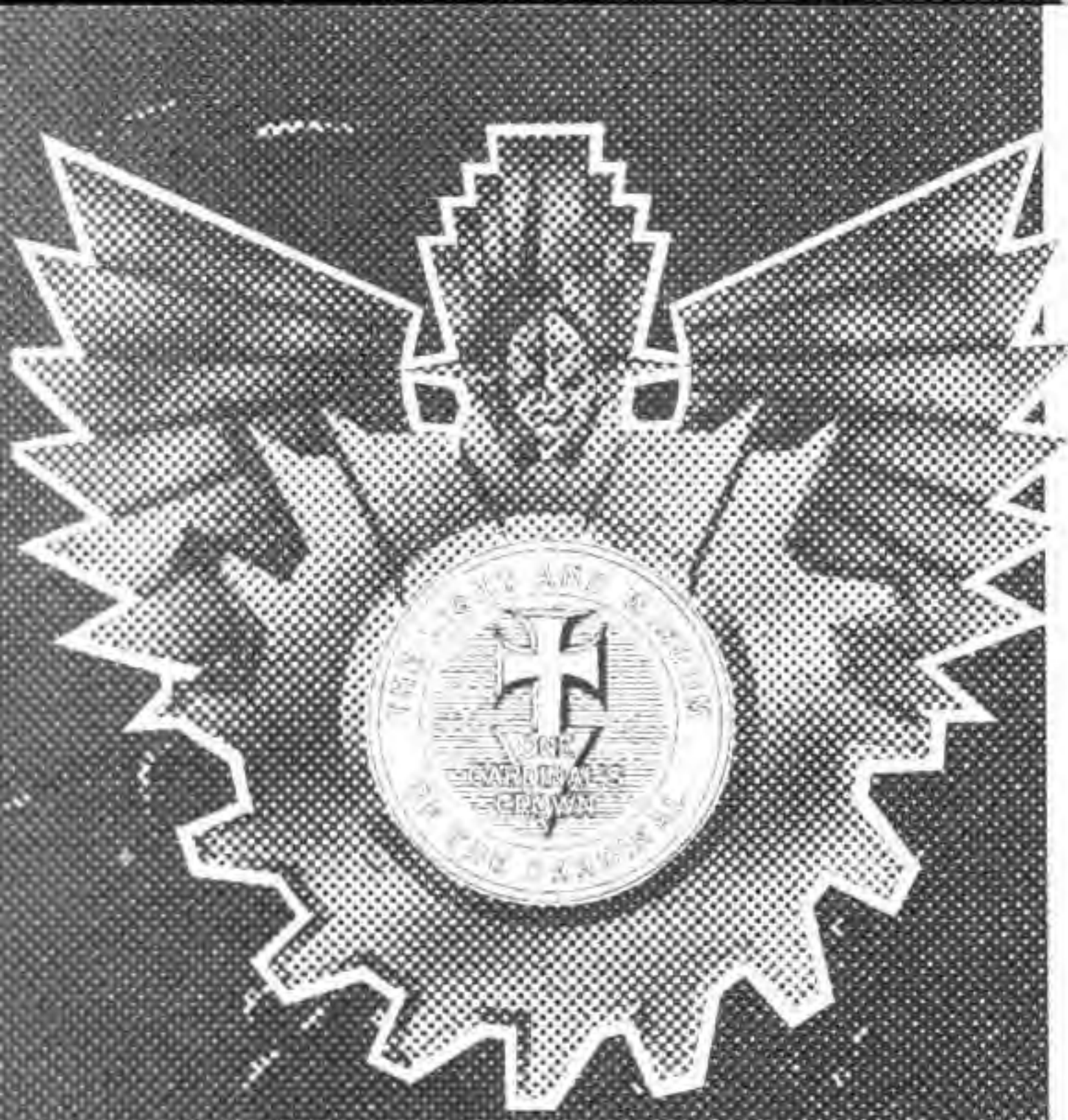
**KRAV:** Max 25 år. Vilken högre utbildning som helst. Ostraffad.

Strid:	1
Eldhandvapen:	1
Kommunikation:	1
Rörelse:	1
Teknik:	1
Fria:	3
Socialnivå	1T10
PER-modifikation	+1

tycker också att det är viktigt att vara smart och ha ett starkt psyke, så han väljer höga värden på INT och PSY. Han fyller i siffrorna i rutorna överst till vänster på rollformuläret.

Sedan kollar han Stridsvärdestabellen och gör en preliminär beräkning av rollpersonens stridsvärden, för att kolla att inget värde ligger precis «på gränsen» till att höjas. Inget sådant finns, så han tycker inte att han behöver göra någon överföring av poäng mellan grundegenskaperna.





## SOCIALNIVÅ

Härnäst slår Micke 1T10 för att se vilken socialnivå hans rollperson börjar på. Han får en femma och antecknar det i rutan för socialnivå överst till höger. Eftersom han vet att den kommer att ändras flera gånger medan rollpersonen utvecklas, väljer han att inte höja den ytterligare just nu.

Socialnivå:

5

## UPPVÄXT FÄRDIGHETER

Nu är det dags att ta reda på vad McBride har varit med om under sin uppväxt. I tabellen ser Micke att han får grundvärde 4 i alla färdigheter baserade på STY, FYS, PSY och PER. Han får 5 i INT-baserade färdigheter; Axelavskjutna vapen, Administration, Köpsla och alla de tekniska färdigheterna. Det passar honom utmärkt eftersom han inte planerar att utveckla dessa vidare under sin militära karriär. Till sist får han 6 på alla SMI-baserade färdigheter. Perfekt. Han skriver upp alla dessa värden i GRUND-kolumnen.

Eftersom han ännu inte har någon defensiv bonus eller perceptionsbonus, låter han specialfärdigheterna vara tills vidare.

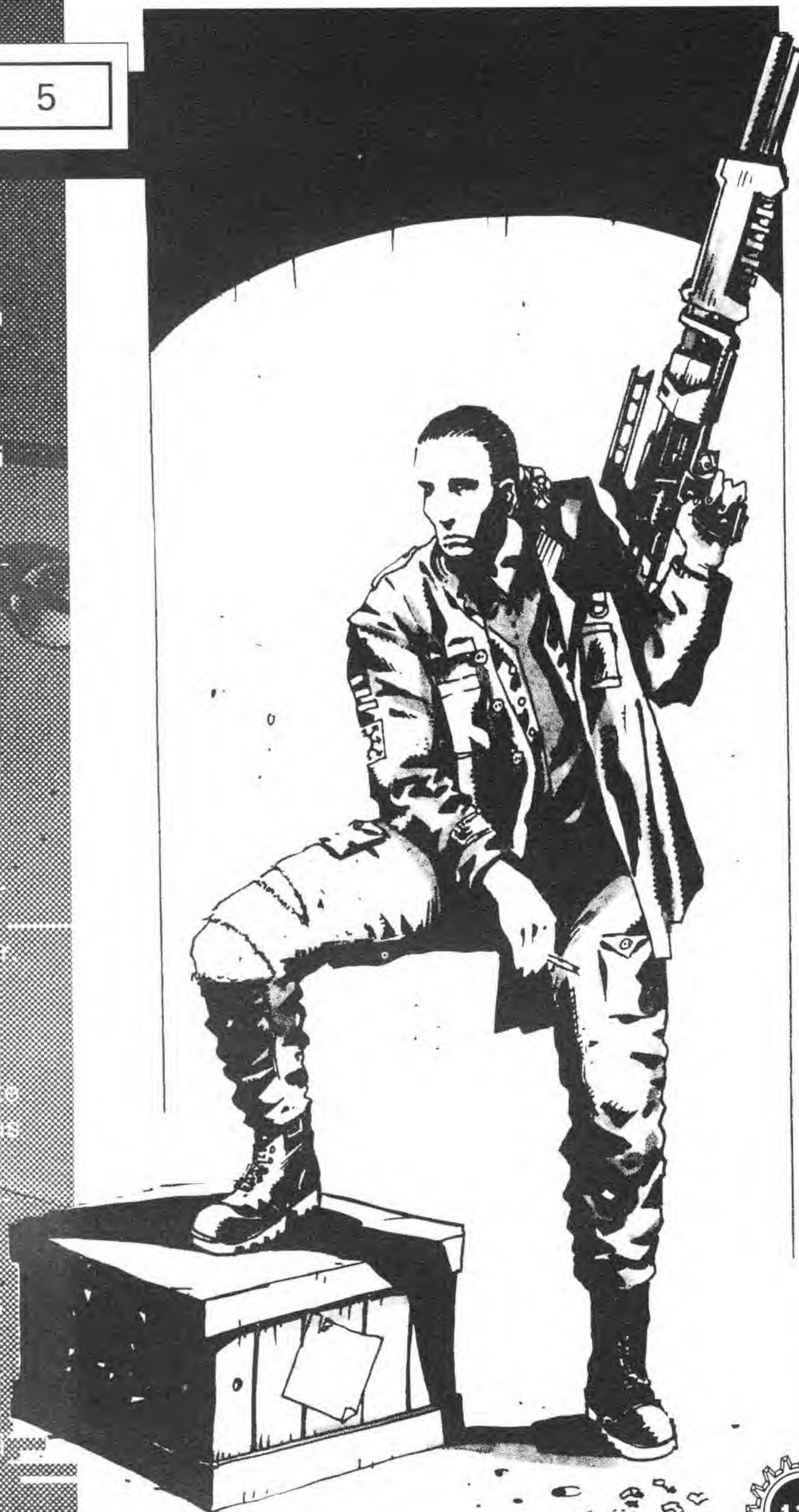
Nu ska McBride göra sina UPPVÄXTTILLVAL. Hans INT på 15 tillåter honom att göra 7 fria tillval från vilka färdigheter som helst. Han gör två tillval i vardera specialfärdigheten Undvika och

## ADMINISTRATION/ EKONOMI/JURIDIK

Du är kontorist, sekreterare, advokat, försäljare, revisor eller någon annan sorts administratör eller chef, anställd av ett mindre frilansande företag. Du arbetar med administration och ekonomi och juridik, och du är väl insatt i hur megakorporationerna fungerar, vilket är mycket användbart om man vill göra en karriär som äventyrare.

**KRAV:** Max 25 år. Genomgången handelshögskola. Ostraffad. Socialnivå minst 5

Strid:	—
Eldhandvapen:	—
Kommunikation:	3
Rörelse:	1
Teknik:	1
Fria:	2
Socialnivå	1T20
PER-modifikation	-1



## BROTTSLING

Som brottsling tjänar du ditt uppehälle på gatan, genom att sälja knark och olagliga vapen eller äga en olaglig bar, organisera spel och dobbel, göra inbrott, osv. Ett varierat liv men också ett riskfyllt sådant; om du misslyckas med tärningsslaget för «återanställning» måste du genast slå en extra gång på tabellen för «särskilda händelser» med 1T4+4 i stället för 2T20.

**KRAV:** Inga

Strid:	2
Eldhandvapen:	1
Kommunikation:	2
Rörelse:	1
Teknik:	1
Fria:	1
Socialnivå	1T20
PER-modifikation	+1



Du tillbringar några år som student vid en högskola eller ett universitet. Därigenom får du den högre utbildning som krävs för många välbetalda jobb (*militärakademi*: officer och detektiv; *journalisthögskola*: reporter och detektiv; *handelshögskola*: ekonom och detektiv; *teknisk högskola*: forskare och detektiv).

	Militär- akademi	Journalist- högskola	Handels- högskola	Teknisk högskola
Strid:	1	—	—	—
Eldhandvapen:	1	—	—	—
Kommunikation:	—	2	2	—
Rörelse:	1	1	—	—
Teknik:	—	—	1	3
Fria:	2	2	2	2
Socialnivå	1T4	1T4	1T4	1T4
PER-modifikation	±0	-1	-1	-1



Slutligen antecknar han  
sin nuvarande

Slutligen antecknar han sin nuvarande

Socialnivå: 5 Ålder: 16

Händelser: (god talare, turgubbe), MILITÄRA KONTAKTER

**ELDHANDVAPEN**

	FV	GRUND	mod	anmärkningar	tillval							
Pistol (SMI)	6				X	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12
Gevär (SMI)	6				X							
Lätta automatvapen (STY)	4											
Tunga automatvapen (STY)	4											
Axelavskjutna vapen (INT)	5											
Granatkastare (SMI)	6											

**KOMMUNIKATION**

	FV	GRUND	mod	anmärkningar	tillval							
Administration (INT)	5			+1 (god talare)	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12
Retorik (PER)	4			+1								
Köpslä (INT)	5			+1								
Socialt umgänge (PER)	4			+1								
Förhörsteknik (PER)	4			+1								
Bluffa (PER)	4			+1								

**SPECIAL**

	FV	GRUND	mod	anmärkningar	tillval							
Undvika (DB)					X	X	+3	+4	+4	+5	+5	+6
Perception (PB)					X	X						

**ÖRETAGARE/KNEGARE**

Som rubriken anger lever du knappast ett särskilt spännande liv. Du försörjer dig på något enklare jobb, kanske som försäljare med en liten affär eller som anställd med minimilön, minimala risker och minimala karriärmöjligheter.

Strid:	—
Eldhandvapen:	—
Kommunikation:	2
Rörelse:	1
Teknik:	—
Fria:	2
Socialnivå	1T6
PER-modifikation	+0

ålder, 16 år. Om McBride skulle välja att börja sina äventyr genast, skulle han ha viss skicklighet med lätta vapen (FV 9 på Pistol och Gevär), hygglig förmåga att förevära sig (FV 2 på Undvika plus DB), och vara lite bättre än medeltalet på att lägga märke till saker (FV 2 på Perception, plus PB som beräknas senare). Han skulle också vara riktigt bra på att köpsla (FV 9).







## BAKGRUNDEN UTVECKLAS

Utan att tveka väljer Mücke att utveckla sin person vidare inom bakgrunden Militär/polis, som officer. Eftersom han har militära kontakter behöver han inte gå militärakademi först.

Han slår 1T20 för att se om han lyckas få anställning som officer.

Resultatet är 14, högre än hans PER men lägre än hans INT, så det lyckas. Nu kan han läsa vidare i tabellens «anställd»-kolumn.

Han gör ett tillval i vardera expertisområdena Strid (han väljer Kastvapen), Kommunikation (Förhörsteknik), Rörelse (Smyga) och Teknik (Vapensystem), och två tillval från området Eldhandvapen (Gevär och Tunga automatvapen). Dessutom får han göra två fria tillval och tar då Gevär och Undvika.

**PER-MODIFIKATION** Som officer får McBride +1 på grundegenskapen PER, vilket ger 11.

**SOCIALNIVÅ** McBride slår 2T6 och får 5 vilket betyder att hans socialnivå sjunker till 7.

**SÄRSKILDA HÄNDELSER** McBride slår två gånger med 2T20 och får 27 (UNDERBARN) respektive 19 (KVALLSKURSER); tillsammans ger det tre fria tillval

# UPPVÄXTHÄNDELSER

## 2T20 HÄNDELSE

- 2 HANDIKAPPAD•. Du råkade ut för en olycka som nästan gjorde dig till invalid. Din rörelseförmåga läses alltid på raden ovanför den normala i stridsvärdestabellen.
- 3 MES•. Du blev så svårt kväst i barndomen att du har blivit permanent feg. I hotande situationer har du en tendens att kollapsa. Ditt antal Handlingar/SR läses alltid på raden ovanför den normala i stridsvärdestabellen.
- 4 SVAG BENSTOMME•. På grund av dålig kost har du svag fysik. Dra av 5 från ditt totala antal kroppspoäng.
- 5 TRÖGTÄNKT•. Din defensiva bonus och perceptionsbonus läses alltid på raden ovanför den normala i stridsvärdestabellen.
- 6 ALLVARLIGT BROTT. Skyldig eller inte, du blev dömd för ett allvarligt brott som ger dig 1T6+3 års straffarbete (lägg dessa år till din startålder på 16 år). +3 på STY, FYS och PER, men -1 på SMI, INT och PSY. +4 på färdigheten Slagsmål. Se dessutom resultat 8.
- 7 MINDRE BROTT. Du befinner vara skyldig till ett mindre brott som ger dig 1T3 år i fängelse (lägg dessa år till din startålder på 16 år). +1 på STY och PER, +2 på färdigheten Slagsmål. -1 på FYS. Se även resultat 8.
- 8 KRIMINELLT FÖRFLUTET. Du har varit inblandad i en brottslig handling och ditt namn finns i brottsregistret — antagligen för resten av ditt liv. Du kommer aldrig att få något jobb som kräver att du är «ostrafad».
- 9 DÅLIGT SÄLLSKAP. Tyvärr har du tillbringat rätt mycket tid i fel sällskap. +2 på färdigheterna Slagsmål och Köpslå, men -1 till din socialnivå (1 är minimum).
- 10 TRAGISK OLYCKA•. Båda dina föräldrar omkom tyvärr när du var liten, och du skickades till ett hem för föräldralösa. Din socialnivå sjunker med 3 (kan dock ej bli mindre än 1).
- 11 INFLYTELSERIK GUDFADER•. Du har en gudfader med kontakter överallt. Första gången du söker ett jobb behöver du inte uppfylla några av kraven, bara lyckas med tävningsslaget.
- 12 INFLYTELSERIK VÄN•. Din familj har en inflytelserik vän som ger dig möjlighet att komma in på vilken skola som helst. Välj ett av resultaten 13–16 nedan.
- 13 MILITÄR TRADITION•. Du kommer från en familj med gamla militära traditioner. Du får automatiskt gå på militärakademin i två år (om du vill). Lägga dessa två år till din ålder. Du får förstås göra de färdighetstillval som normalt följer av en sådan utbildning. Höj din INT till 7 om den var lägre.
- 14 TEKNISK BEGÅVNING•. Du får ett stipendium som gör det möjligt för dig att gå två år på teknisk högskola (lägg dessa år till din ålder). Gör de tillhörande tillvalen och höj din INT till 12 om den var lägre.
- 15 AFFÄRSFAMILJ•. Din familj är av tradition fria företagare, och därför ser man till att du får gå på handels-högskola i två år (lägg dessa till din ålder). Gör de tillhörande tillvalen och höj din INT till 10 om den var lägre.
- 16 MEDIAFAMILJ•. En familjemedlem ser till att du kommer in vid journalisthögskolan (lägg två år till din ålder). Gör de tillhörande tillvalen och höj din INT till 9 om den var lägre.
- 17 MILITÄRA KONTAKTER•. Du har de rätta kontakterna inom militären och kan därför strunta i alla krav om du vill bli officer.
- 18 FORSKARLÄRLING•. Du har praktiserat i ett laboratorium på din fritid och behöver därför inte uppfylla några krav om du vill bli forskare.
- 19 HOBBY-FRILANSARE•. Folk i studion/på tidningen lägger märke till ditt stora intresse för media. Du behöver inte uppfylla några krav om du vill bli reporter.
- 20 EKONOMISK BEGÅVNING•. Ditt intresse och din talang för att göra affärer på börsen blir mycket uppmärksam. Du behöver inte uppfylla några förutsättningar om du vill välja en bakgrund inom administration/ekonomi/juridik.
- 21 SÄKER ANSTÄLLNING•. Första gången du söker ett jobb behöver du inte göra något INT/PER-slag.
- 22 HÅLLHAKE PÅ ARBETSGIVAREN. Du får välja en bakgrund inom vilken du aldrig behöver slå några INT/PER-slag, vare sig för att få ett jobb eller behålla det (men du måste uppfylla de vanliga kraven).
- 23 GOD TALARE. Du får +1 på alla kommunikationsfärdigheter.
- 24 TEKNISK NATURBEGÅVNING. Du får +1 på alla tekniska färdigheter.
- 25 SMIDIG KROPP. Du får +1 på alla rörelsefärdigheter.
- 26 VAPENFANATIKER. Du får +1 på alla eldhandvapenfärdigheter och Vapensystem.
- 27 KAMPSPORTARE. Du får +1 på alla stridsfärdigheter och får dessutom göra ett fritt tillval från expertisområdet Strid. Addera +2 till din PER.
- 28 ANATOMISKT SJÄTTE SINNE. På något sätt vet du alltid var du ska träffa för att det ska göra mest ont. Addera +1 till din Skadebonus.
- 29 UTOMORDENTLIGA SINNEN. Du får +1 på färdigheterna Perception och Undvika.
- 30 VILJESTARK. Addera +1 till din PSY och +3 till färdigheten Förhörsteknik.
- 31 KARISMATISK RÖST. Höj din PER och alla dina kommunikationsfärdigheter med +2.
- 32 GOD KROPPSKONTROLL. Höj din SMI med +1 och alla rörelsefärdigheter med +2.
- 33 KONTAKTER INOM EN MEGAKORPORATION. Du har en kontakt inom en av megakorporationerna. Slå 1T6. 1=Bauhaus, 2=Mishima, 3=Capitol, 4=Cybertronic, 5=Imperial, 6=Brödraskapet. SL bestämmer detaljerna om hur din kontakt fungerar, men den bör ge dig en betydlig fördel om din rollperson vill veta något om vad korporationen har för sig, om han vill ha ett



passerkort till dess byggnader, om han behöver någon som går i borgen när han har blivit arresterad av korporationens polismakt, osv.

- 34 TURGUBBE. Du har vunnit en förmögenhet på lotteri. Höj din socialnivå med tre steg (dock ej över 10).
- 35 SLÄKTING PÅ ÅKLAGARMYNDIGHETEN•. Om du någonsin råkar i klammeri med rättsvisan slår du 1T20. Är resultatet lägre än din PER försätts du omedelbart på fri fot. Det fungerar även om du redan finns i brottsregistret.
- 36 OKÄNSLIG FÖR SMÄRTA. Addera +1 till dina kroppspon-  
g för varje kroppsdel.
- 37 ARVINGE. Du har en rik släkting som du kommer att få

ärva i framtiden. Höj din socialnivå med 5 (men inte över det maximala 10).

- 38 BEGÅVAD STUDENT•. Du lärde dig dubbelt så mycket som normalt under din uppväxttid. Upprepa din uppväxtutbildning.
- 39 ALLMÄNT BEGÅVAD. Addera +3 till vilken grundegen-  
skap du vill.
- 40 KOMMANDOTRÄNAD. Du blir utvald av en korporations elittrupper och får fyra års kommandoutbildning (likvärdigt med militärakademi). Addera dessa år till din ålder. Addera +2 till alla dina grundegenskaper och gör två tillval från alla expertisområden och fyra fria tillval. +5 till PER, +2 till din socialnivå (men 10 är maximum).

## SÄRSKILDA HÄNDELSE

### 2T20 HÄNDELSE

- 2 HANDIKAPPAD•. Du råkade ut för en olycka som nästan gjorde dig till invalid. Din rörlighet läses alltid på raden ovanför den normala i stridsvärdestabellen. En operation skulle kosta 100.000 marker. Se även resultat 9.
- 3 SKELETTSJUKDOM•. Dina KP i kroppsdelarna läses från raden ovanför den normala när du beräknar dem. En operation som fixar dig kostar ca 50.000 marker. Se även resultat 9.
- 4 SVÅR HJÄRNSKAKNING•. Du blir aldrig riktigt densamme efter det där nattliga rånet. Din defensiva bonus och perceptionsbonus läses alltid på raden ovanför den normala i stridsvärdestabellen. Se även resultat 9.
- 5 ALLVARLIGT BROTT•. Skyldig eller inte, du blev dömd för ett allvarligt brott som ger dig 1T6+3 års straffarbete (lägg dessa år till din ålder). +3 på STY, FYS och PER, men -2 på INT och PSY. Se även resultat 8.
- 6 MINDRE BROTT•. Du befinner dig skyldig till ett mindre brott som ger dig 1T3 år i fängelse (lägg dessa år till din ålder). -2 till STY, FYS och PSY, +2 till PER. Se även resultat 8.
- 7 FORTKÖRNING•. Du får böta för ett mindre ordningsbrott. Inget allvarligt, men du hamnar i brottsregistret och kommer aldrig att kunna söka ett jobb som kräver att du är «ostraffad».
- 8 BROTTSLIGT FÖRFLUTET•. Ditt namn finns i brottsregistret, antagligen för resten av ditt liv. Du blir automatiskt avskedad och måste börja din karriär som äventyrare genast. Din socialnivå sjunker till 1.
- 9 AVSKEDAD•. Intriger och/eller misstag gör att du förlorar jobbet och måste gå arbetslös i 1T4 år (justera din ålder genast), om du inte väljer att genast starta din äventyrskarriär.

- 10 INTENSIVUTBILDAD•. Dra av två år från din ålder (eller tillbringa en extra tvåårsperiod «gratis»).
- 11 UTTAGEN TILL AMS-UTBILDNING•. Du ingår i ett projekt för att hjälpa arbetslösa. Skulle du någonsin bli arbetslös kan du automatiskt välja att bli student i stället, oavsett kraven (fast du måste fortfarande slå PER/INT-slaget).
- 12 SKICKLIG FÖRHANDLARE•. Du får alltid +2 när du slår tärning för din socialnivå.
- 13 GLAMORÖST JOBB•. Din PER-modifikation i din nuvarande anställning höjs med +1 (om du är arbetslös, höj din PER med 1).
- 14 KONTAKTER INOM EN MEGAKORPORATION•. Du har en kontakt inom en av megakorporationerna. Slå 1T6. 1=Bauhaus, 2=Mishima, 3=Capitol, 4=Cybertronic, 5=Imperial, 6=Brödraskapet. SL bestämmer detaljerna om hur din kontakt fungerar, men den bör ge dig en betydlig fördel om din rollperson vill veta något om vad korporationen har för sig, om han vill ha ett passerkort till dess byggnader, om han behöver någon som går i borgen när han har blivit arresterad av korporationens polismakt, osv.

STY	FYS	SMI	INT	PSY	PER
12	14	17	15	13	11

**Bild**

**Bakgrunder (antal år):** Officer //

**Händelser:** (god talare, turgubbe), MILITÄRA KONTAKTER, (underbarn, kvällskurser),

Rollpersonens namn: Michael McBride  
Spelarens namn: Micke  
Yrke: Militär/Officer (officersaspirant)  
Socialnivå: 7 Ålder: 18  
Längd: \_\_\_\_\_ Vikt: \_\_\_\_\_  
Hår: \_\_\_\_\_ Ögon: \_\_\_\_\_  
Smeknamn/personnummer: \_\_\_\_\_  
Födelseort: \_\_\_\_\_



(han väljer Pistol, Vighet och Markfordon). Ser bra ut så långt.

### JUSTERA ÅLDERN

Dessa förändringar har tagit två års träning, vilket betyder att McBride nu är 18 år gammal. Inga ålderseffekter ännu. Han kan välja att sluta träningen, dvs bakgrundsutvecklingen, nu och börja äventyra, men tycker att det känns tryggare att ha lite mera kött på benen innan han ger sig ut i den kalla verkligheten.

### INT/PER-TÄRNINGSSLAG FÖR ÅTERANSTÄLLNING

Han gör ännu ett tärningslag med 1T20 och får 5, väl under gränsen 15. Nu antecknar Micke också att McBride har fått graden «officersaspirant». Han kan nu välja att fortsätta officerskarriären, eller välja en annan bakgrund. Om han vill byta till något annat måste han åter slå för INT/PER för att se om han får anställning. Naturligtvis väljer han att fortsätta officersbanan.

### REPETERA BAKGRUNDEN

Nu fortsätter Micke att utveckla sin rollpersons bakgrund och göra honom mer erfararen. Så länge han klarar tärningsslagen för «återanställning» och inga kritiska resultat dyker upp på listan över särskilda händelser, kommer McBride bara att bli bättre och bättre, men också äldre och äldre.





**REPETITION NR 2** McBride gör ett tillval i vardera Slagsmål, Lätta automatvapen, Axelavskjutna vapen, Administration, Fingerfärdighet och Vapensystem. Hans två fria val är Lätta automatvapen och Undvika. Hans PER ökar med 1, han slår 9 för socialnivå, en ökning med 1.

De särskilda händelserna han slår fram blir 34 MÄKTIG FIENDE (SL bestämmer att en av McBrides lärare i det militära, major Carrington, har fattat agg till honom och förr eller senare kommer att få honom sparkad ur armén.) och 13 GLAMORÖST JOBB (SL bestämmer att McBride har placerats vid ett specialförband som ofta uppmärksammas i massmedia. Senare, efter lång diskussion, bestämmer han att det är Imperial Blood Berets.)

Slutligen är hans ålder nu 20, och han slår en nia för återanställning — lyckat. McBride är nu «kadett».

**REPETITION NR 3** Den här gången väljer McBride Närstridsvapen, Pistol, Gevär, Retorik, Smyga och Medicin. De fria tillvalen blir Perception och Gevär. PER ökar nu med 2, på grund av den GLAMORÖSA ANSTÄLLNINGEN. Bil 14, och tärningsslaget för socialnivå ger 11, ännu en ökning med 1.

- 15 MEDLEM I HEMVÄRNET•. Du får göra ett fritt tillval från expertisområdet Eldhandvapen och ett från Strid.
- 16 TEKNISK SPECIALKURS•. Du får göra två fria tillval från det tekniska expertisområdet.
- 17 ADMINISTRATIV SPECIALKURS•. Du får göra två fria tillval från expertisområdet Kommunikation.
- 18 GYMNASTIKTRÄNING•. Du får göra två fria tillval från expertisområdet Rörelse.
- 19 KVÄLLSKURSER•. Du får göra ett fritt tillval.
- 20 INTRESSANT PERSONLIGHET•. Din personlighet fascinerar de flesta. Öka din PER med 1.
- 21 HÅRT ARBETE•. Du har jobbat hårt och länge. Öka din STY med 1.
- 22 VILJESTARK•. Ständiga dispyter och psykisk press har gjort dig stark. Öka din PSY med 1.
- 23 HÄLSOKOSTDÄRE•. Du är noga med vad du äter och hur du lever. Öka din FYS med 1.
- 24 HOBBYGYMNAST•. Du tränar gymnastik på fritiden. Öka din SMI med 1.
- 25 BRA IMMUNFÖRSVAR•. Din kropp är ovanligt motståndskraftig mot mikroorganismer. Du får +5 på din FYS varje gång du måste slå ett motståndsslag mot sådana (sjukdomar, parasiter, osv.).
- 26 OVANLIG KEMISK MOTSTÅNDSKRAFT•. Din kropp är ovanligt motståndskraftig mot artificiella ämnen. Du får +5 på din FYS varje gång du slår ett motståndsslag mot gifter eller gaser.
- 27 UNDERBARN•. Du får göra två fria tillval, men inte från specialfärdigheterna.
- 28 RIK POJK/FLICKVÄN•.. Din pojk- eller flickvän är mer välbärgad och generös än du själv. Öka din socialnivå med 1 (men 10 är fortfarande maximum).
- 29 HÅLLHAKE PÅ ARBETSGIVAREN•. Du behöver inte slå för att se om du blir avskedad eller får behålla ditt nuvarande jobb, du behåller det automatiskt. Är du arbetslös, får du automatiskt det jobb du söker nästa gång. Detta resultat upphävs dock alltid av resultatet 9 i den här tabellen.
- 30 MUSKELBYGGGARE•. Öka din STY och din FYS med 2. Om din socialnivå skulle hamna under 4 måste du ta bort dessa bonusar. Är din socialnivå redan 3 eller lägre får den inte sjunka lägre än så.
- 31 DITT LIVS CHANS•. Du får ett erbjudande som innebär att du kan välja vilket yrke som helst, oavsett kraven (men du måste slå tärningarna).
- 32 KONTAKT INOM POLISEN•. Ditt namn kommer aldrig någonsin att hamna i brottsregistret. Om det redan stod där, är det borttaget nu (men du kan i så fall hamna där igen).
- 33 ARVINGE•. Din extremt rika faster testamenterade allt till dig. Öka din socialnivå med 3 (10 är fortfarande maximum).
- 34 MÄKTIG OCH FANATISK FIENDE•. På något sätt har du skaffat dig en dödlig fiende som tyvärr också råkar vara inflytelserik. Det kan vara en åklagare, en före detta flickvän, en avundsjuk kollega eller något sådant. SL bestämmer exakt hur detta påverkar dig i framtiden.
- 35 LÅNGBENT•. Din rörelseförmåga läses alltid på raden nedanför den normala på stridsvärdestabellen.
- 36 BERÖMT ANSIKTE•. Du råkar likna en berömd person på pricken. Öka din PER med 5.
- 37 FILMSTJÄRNA•. Du har spelat med i några avsnitt av en tvålopera eller i ett par B-filmer. Öka din socialnivå med 1 och din PER med 2, och gör ett gratis-tillval i Socialt umgänge och Bluff.
- 38 BEFORDRAD•. Öka din socialnivå och din PER med 3.
- 39 FÖRSÖKSPERSON•. Du deltar som frivillig i ett hemligt medicinskt experiment som råkar lyckas. Öka din PSY med 5.
- 40 KOMMANDOTRÄNAD•. I stället för dina nästa två bakgrundspår får du (om du vill) fyra års kommandotrbildning (likvärdigt med militärakademi). Addera dessa år till din ålder. Addera +2 till alla dina grundenskaper och gör två tillval från alla expertisområden och fyra fria tillval. +5 till PER, +2 till din socialnivå (10 är maximum).





# STRIDSVÄRDESTABELLEN

Rollpersonens stridsvärden beräknas direkt från grundegenskaperna och används varje gång han råkar i en stridssituation. Om en grundegenskap förändras, ändras även stridsvärdena genast, utom i ett fall:

*Tillfällig förlust av PSY-poäng beroende på användande av Konsten eller den Mörka symmetrin påverkar inte*

*stridsvärdena.*

Addera de två grundegenskaperna som hör samman med stridsvärdena. Leta reda på summan i den vänstra kolumnen och avläs stridsvärdet i motsvarande kolumn till höger.

STRIDSVÄRDEN						
	Rörelseförmåga		Skadebonus	Handlingar per runda	Defensiv bonus	Perceptionsbonus
	ruta/handling	m/min	SB	Handlingar/SR	DB	PB
Summa	(SMI+FYS)		(STY+FYS)	(SMI+PSY)	(SMI+INT)	(INT+PSY)
2-10	2	150	-1	2	+2	+2
11-20	3	175	—	3	+3	+3
21-34	3	225	+1	3	+4	+4
35-40	4	275	+2	4	+5	+5
41-50	5	325	+3	5	+6	+6
51-60	6	400	+4	6	+7	+7
61-80	7	500	+5	7	+8	+8
+20	+1	+100	+1	+1	+1	+1

## BESKRIVNING AV STRIDSVÄRDENA

**RÖRELSEFÖRMÅGA.** Två värden hos rollpersonen avgör hans rörelseförmåga, alltså hur långt han kan flytta sig på en viss tid. I strid mäts rörelse i rutor per stridsrunda. Vid andra tillfällen, när man inte använder figurer på golvplaner, räknar vi i meter per minut. Båda värdena kan fördubblas om man väljer att spurta; detta går dock bara om man är ohindrad (inte bär på någonting) och omständigheterna tillåter det.

**SKADEBONUS (SB).** Denna bonus läggs till den skada rollpersonen tillfogar sin motståndare vid lyckade närstridsattacker.

**HANDLINGAR PER STRIDSRUNDA.** Antalet handlingar rollpersonen hinner utföra i en stridsrunda.

**DEFENSIV BONUS (DB).** Denna bonus anger hur bra rollpersonen är på att undvika att bli träffad när man skjuter på honom. DB:n läggs till bonusen för antalet tillval i färdigheten Undvika, eller så används den omodifierad.

**PERCEPTIONSBONUS (PB).** Ett mått på hur bra rollpersonen är på att upptäcka gömda föremål, plötsliga hot och andra fenomen som inte är uppenbart synliga eller märkbara. PB:n läggs till bonusen för antalet tillval i färdigheten Perception, eller så används den omodifierad.

**KROPPSPOÄNG (KP).** Addera din FYS och din PSY. Summan är ditt totala antal KP, som används för att avgöra hur mycket skada du tål i varje kroppsdel.

## KROPPSDELAR OCH KP

Tabellen visar hur många KP varje kroppsdel har vid olika totala KP.

KROPPSDELAR OCH KP						
FYS+PSY	Huvud	Arm	Mage	Ben	Bröst	
2-10	2	4	4	5	5	
11-20	3	5	5	6	6	
21-34	3	6	6	7	7	
35-40	4	7	7	8	8	
41-50	4	8	8	9	9	
51-60	5	9	9	10	10	
+10	+0,5	+1	+1	+1	+1	



Särskilda händelser: 23, HÅLSOKOSTDÄRE, vilket passar honom utmärkt. SL beslutar att träningen vid specialförbandet är hårdare än normalt och ger honom en bonus på +1 till hans FYS. Nästa träningslag är också 23, och eftersom det resultatet inte har någon får han ytterligare +1 till FYS. Mycket träning där, tydligen.

Slutligen ökas hans ålder till 22 och han slår 15 för återanställning, precis på gränsen till att bli avskedad... men han får sin sekundlöjtnantsstjärna.

**REPETITION NR 4** Färdighetstillvalen är Parera, Tunga automatvapen, Granatkastare, Socialt umgänge, Smyga och Kemi. Båda de fria tillvalen spenderas på Undvika. PER ökar med ytterligare 2 till 16, men träningen för socialnivå ger en fyra, så nivån sjunker till 8.

Särskilda händelser blir 27, UNDERBARN, och 18, GYMNASTIKTRÄNING. Utan att fundera över några förklaringar bestämmer vi att McBride gör två tillval från vardera Vighet och Fingerfärdighet.

Hans ålder ökas till 24, och återanställningsslaget blir en 6:a — McBride beföras till löjtnant.

**REPETITION NR 5.** Tillval: Närstridsvapen, Gevär, Lätta automatvapen, Bluffa, Smyga och Vapensystem. Fria tillval: Perception och Närstridsvapen. PER ökar till 18, snart kommer ingenting att kunna få





# SOCIALNIVÅ OCH UTRUSTNING

Om allt har gått väl har rollpersonen en socialnivå när du är färdig med bakgrundsutvecklingen. Socialnivån avgör hur mycket pengar han har när spelet börjar, de pengar som han kan använda att köpa vapen och annan utrustning för. Socialnivån avgör också standarden på personens bostad och eventuella andra ägodelar som han har från början (eller vad det är värt om man skulle sälja det).

Rubriken «kontanter» anger det belopp personen har i reda pengar. Eventuellt finns det några andra ägodelar som man kan sälja om man behöver mer pengar; värdet står då angivet i texten. (Ett bra värde i färdigheten Köpslå kan eventuellt höja värdet.)

## 0 • UTSLAGEN LUFFARE

**KONTANTER:** 500  
Du är en av de miljontals oregistrerade medborgarna. Dina enda ägodelar är de trasor du har på dig. Du sover i de fuktiga kloakerna och tjänar ditt uppehälle genom att stjäla och leta i soptunnor. Kanske du också stjälar när du

kommer åt. Tänk positivt: du kan inte sjunka djupare!

## 1 • HEMLÖS FATTIGLAPP

**KONTANTER:** 2.000  
Ytterst fattig, men det kunde vara värre. Du har ingen egen bostad men lånar ett rum av en vän, eller bor i ett skjul som du har spikat ihop själv av gammalt skrot. Dina enda ägodelar är några uppsättningar slitna kläder, lite hygienartiklar och värdelösa minnessaker från din familj. Du får socialhjälp som precis är tillräcklig för att du ska överleva. Att spara något är en utopi.

## 2 • FATTIG STACKARE

**KONTANTER:** 5.000  
Du är fattig men har åtminstone ett eget rum att bo i, en gammal skrotbil (värd 2.000) och de nödvändigaste hushållsartiklarna (1.000). Du har hyggliga kläder och en fin-kostym (sammanlagt 1.000), men inga sådana excesser som TV, stereo eller tvättmaskin.

Den första särskilda händelsen är nr 9, AVSKEDAD! SL flinar glatt när han meddelar att den mäktige fienden, numera brigadgeneralen Carrington, såg till att ge McBride en massa dumma order som han helt enkelt inte kunde följa. McBride avskedades på grått papper. Han blir också av med sin officersgrad och degraderas till sergeant. Han slår också för den andra särskilda händelsen, och får nr 16, TEKNISK SPECIALKURS, men SL ingriper och bestämmer att kursen är en del av ett hjälpprojekt för arbetslösa och syftar till att lära ut första hjälpen till allmänheten. SL tvingar McBride att välja Medicin i båda tillvalen.

McBride är nu 26 år gammal, och inser att de flesta bakgrunder är stängda för honom eftersom 25 år för det mesta är den högsta antagningsåldern. Han tycker att det är bäst att starta en ny karriär hellre än att gå arbetslös (vilket skulle göra att han förlorar PER och pengar och blir äldre utan att direkt få några ökade färdigheter. McBride är ganska nöjd så har fängt.)

### SUMMERING

Vardena i rutorna för «Tillval» till höger överförs till kolumnen «Mod» och kolumnerna GRUND

FV GRUND mod				anmärkningar									tillval							
													+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12
STRID	Missilvapen	(SMI)	6	6									X							
	Slagsmål	(STY)	7	4	+3								X							
	Brottning	(SMI)	6	6									X	X	X					
	Kastvapen	(SMI)	9	6	+3								X							
	Närstridsvapen	(STY)	11	4	+7								X							
ELDHANDVAPEN	Parera	(SMI)	9	6	+3															
	Pistol	(SMI)	13	6	+7								X	X	X	X	+8	+9	+10	+11
	Gevär	(STY)	16	6	+10								X	X	X	X	X	X	X	X
	Lätta automatvapen	(STY)	11	4	+7								X	X	X	X	X	X	X	X
	Tunga automatvapen	(STY)	9	4	+5								X	X	X	X	X	X	X	X
KOMMUNIKATION	Axelavskjutna vapen	(INT)	8	5	+3															
	Granatkastare	(SMI)	9	6	+3															
	Administration	(INT)	9	5	+3	+1 (god talare)							X	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12
	Retorik	(PER)	8	4	+3	+1							X							
	Köpslå	(INT)	9	5	+3	+1							X							
RÖRELSE	Socialt umgänge	(PER)	8	4	+3	+1							X							
	Förhörsteknik	(PER)	8	4	+3	+1							X							
	Bluffa	(PER)	8	4	+3	+1							X							
	Fingerfärdighet	(SMI)	13	6	+7								X	X	X	X	+8	+9	+10	+11
	Smyga	(SMI)	14	6	+8								X	X	X	X	X	X	X	X
TEKNIK	Vighet	(SMI)	13	6	+7								X	X	X	X	X	X	X	X
	Klättra	(STY)	4	4									X							
	Flygfarkoster	(PSY)	4	4									X							
	Markfordon	(SMI)	9	6	+3								X	X	X	X	+8	+9	+10	+11
	Kemi	(INT)	8	5	+3								X	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12
SPECIAL	Vapensystem	(INT)	12	5	+7								X	X	X	X	X	X	X	X
	Datorer	(INT)	5	5									X	X	X	X	X	X	X	X
	Elektronik	(INT)	5	5									X	X	X	X	X	X	X	X
	Medicin	(INT)	12	5	+7								X	X	X	X	X	X	X	X
	Mekanik	(INT)	5	5									X	X	X	X	X	X	X	X
PERCEPTION	Undvika	(DB)	9	+4	+5								X	X	X	X	X	X	X	X
	Perception	(PB)	8	+4	+4								X	X	X	X	X	X	X	X





### 3 • FATTIG MEN GLAD

**KONTANTER:** 10.000

Du har lyckats skaffa dig det mesta som behövs för att leva utan att lida nöd, som en egen bostad (liten nedsliten hyreslägenhet), en fungerande bil (värd 5.000), enkla men fungerande elektriska apparater till hemmet (5.000), men du har inte råd med någon lyx och kan inte spara mer än några fattiga marker.

### 4 • LÅGAVLÖNAD

**KONTANTER:** 20.000

Trots att din standard lämnar mycket övrigt att önska, klarar du dig ganska bra. Du bor i en liten hyreslägenhet, har en hygglig bil (värd 10.000) och en hyfsad uppsättning möbler, hemelektronik och kläder (sammanlagt 15.000).

### 5 • NORMALINKOMSTTAGARE

**KONTANTER:** 30.000

Du har lyckats uppnå den normala levnadsstandarden i Luna. Du har en hyfsad hyreslägenhet, en normal bil (värd 15.000), hyfsad stereo/TV (10.000), snygga kläder (10.000), fräscha möbler (10.000) och en hel del hobbygrejor (10.000). Dessutom har du en del andra grejor till ett värde av 10.000.

### 6 • STABIL MEDBORGARE

**KONTANTER:** 40.000

Du har lyckats klättra ett pinnhål över det normala och kan känna dig rätt nöjd. Sedan du lämnade nivå 5 har värdet av dina ägodelar fördubblats. Dessutom har du köpt dig en egen bostad (värde 300.000).

### 7 • VÄLAVLÖNAD

**KONTANTER:** 50.000

Du har nått den nivå när man kan luta sig tillbaka i fåtöljen och känna sig mycket tillfredsställd. Du har en egen bostad (värd 500.000), en ganska ny bil (50.000), stereo och TV i toppklass (50.000), en del konst och smycken (50.000), en guldpläterad klocka (50.000), designermöbler (50.000) och kläder (50.000), plus en del ytterligare hobbyutrustning och prylar för sammanlagt 100.000.

### 8 • GANSKA RIK

**KONTANTER:** 200.000

På den här nivån ligger du strax under den verkliga överklassen och skyhögt över medelklassen i Luna City. Dina ägodelar är värda dubbelt så mycket som på socialnivå 7.

### 9 • RIK

**KONTANTER:** 1.000.000

Du är medlem av Luna Citys verkliga överklass, har eget hus (värt 2 miljoner), två lyxbilar (värda 500.000 per styck), och det sammanlagda värdet av dina ägodelar, värdesaker osv uppgår till ca 2 miljoner kardinalsmarker.

### 10 • SNORRIK

**KONTANTER:** 20.000.000

Du är en synnerligen framgångsrik person, en medlem av Lunas «jet-set» eller en «mega-yuppie» med praktiskt taget obegränsade resurser. Din bostad är närmast ett palats (värde: 5 miljoner). Du äger 1T4+1 av de dyraste bilarna på marknaden (2 miljoner per styck), och du har andra ägodelar (stereo, teve, hushållsmaskiner, konst och juveler) som är försäkrade för 10 miljoner marker. Du har nått toppen... enda vägen härifrån är nedåt.



och «Mod» summeras i kolumnen för «FV». Detta är de totala färdighetsvärden som används när rollpersonen försöker göra något inom färdigheten. Micke väntar med att beräkna FV i specialfärdigheterna tills han har räknat ut McBrides stridsvärden.

**BERÄKNING AV STRIDSVÄRDEN** McBrides totala kroppsponäng, FYS+PSY, är 29 vilket betyder att han har 3 KP i huvudet, 6 i vardera armen och magen, och 7 KP i vardera benet och bröstet.

I stridsvärdestabellen framgår att McBrides rörelseförmåga är 3 rutor per handling/225 meter per minut; han har en skadebonus på +1; han kan göra tre handlingar per stridsrunda, och han har +4 både på defensiv bonus och perceptionsbonus, vilket ger honom FV 9 i Undvika och 8 i Perception.

Rätt normala värden, på det hela taget.

**KÖPA UTRUSTNING.** McBride har fortfarande socialnivå 7 och bestämmer sig för att behålla alla de saker han skaffat sig hittills. Det ger honom 50.000 Kardinalsmarker att spendera på utrustning. St talar också i förbigående om att hans fasta kostnader för bostaden, biten osv är 5.000 marker i månaden.





## KÖTT PÅ BENEN

Nu är rollpersonen McBride färdig, i den meningen att han kan börja användas i spelet. Men det som kanske är allra viktigast återstår — nämligen att utveckla personen McBride. Just nu är han bara några siffror på ett papper. För att han ska bli intressant måste spelaren och SL tillsammans fylla i luckorna, ge honom mänskliga egenskaper och en personlighet.

## PERSONLIGHETSBESKRIVNINGEN

När du är klar med att beräkna din rollpersons bakgrund och egenskaper bör du fylla i personlighetsbeskrivningen. Den är till hjälp både för dig själv, de andra spelarna och för SL. Det finns inga begränsningar när man fyller i de tomma rutorna på formuläret. Använd din fantasi för att skapa en intressant och trovärdig rollperson. Om du fun-

derar på något extremt, t ex att göra din rollperson till en världsberömd mutant som försörjer sig på att vara med i gladiatorshower, bör du dock rådfråga SL först. Allt för extrema personer kan faktiskt sabotera den spelkampanj han planerat. Naturligtvis bör alla förändringar av din socialnivå påverka beskrivningen av din personlighet.

STY	FYS	SMI	INT	PSY	PER
12	16	17	15	13	18

Rollpersonens namn: Michael McBride

Spelarens namn: Micke

Yrke: f. d. Militär/Officer (Sergeant)

Socialnivå: 7

Längd: 190 cm

Ålder: 26

Vikt: 88 kg

Hår: Långt, brunt, hästsvans

Ögon: Gröna

Smeknamn/personnummer: \_\_\_\_\_

Födelseort: Luna

### Bild

Bakgrunder (antal år): Officer ~~///~~ ////

Händelser: (god talare, turgubbe), MILITÄRA KONTAKTER, (underbarn, kvällskurser),  
MÄKTIG FIENDE, GLAMORÖST JOBB, (hälsokostdåre x 2, underbarn,  
gymnastikträning), AVSKEDAD!, (teknisk specialkurs)

### STRIDSVÄRDEN

29	Totalt antal KP
3	Rörelseförmåga
	Rutor/handling Meter/minut <u>225</u>
+1	Skadebonus (SB)
3	Handlingar/SR
+4	Defensiv bonus (DB)
+4	Perceptionsbonus (PB)

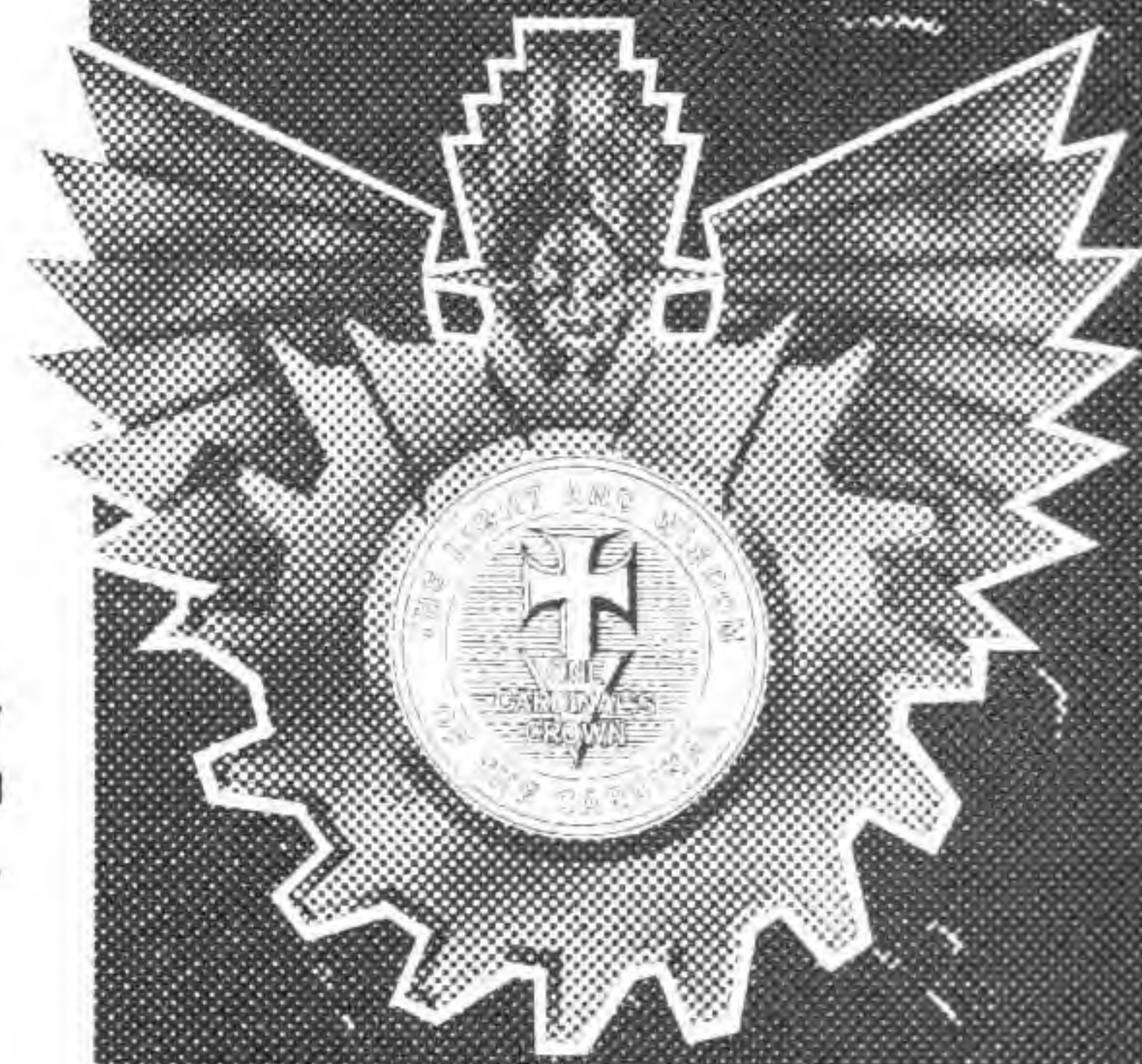
TRÄFF-OMRÅDE	NÄR-STRID	MISSIL-VAPEN	RUSTNING	RF	MAX KP	FÖRLORADE KROPPSPOÄNG
V. ben	1-4	1-3			7	
H. ben	4-6	4-6			7	
V. arm	7-9	7-8			6	
H. arm	10-12	9-10			6	
Mage	13-15	11-14			6	
Bröstkorg	16-18	15-19			7	
Huvud	19-20	20			3	

0 KP kvar: Arm: Oanvändbar Ben: -2 steg/handl. Bröst, Mage, Huvud: Medvetslös  
1 KP kvar: Arm: CL-5 i attacker Ben: -1 steg/handl. Bröst, Mage, Huvud: -1 handl/SR



# EXPERTIS- OMRÅDEN

Här ska vi beskriva de fem olika EXPERTISOMRÅDENA och de färdigheter som hör hemma inom dem. De är Strid, Eldhandvapen, Kommunikation, Rörelse och Teknik. Varje expertisområde innehåller sex färdigheter. Dessutom finns ett sjätte expertisområde som innehåller specialfärdigheterna Undvika, Perception och Konsten. De fungerar på samma sätt som andra färdigheter, men deras färdighetsvärden beräknas lite annorlunda.



## FÄRDIGHETSVÄRDET

Varje gång man vill använda en färdighet används FV, färdighetsvärdet. Det är summan av grundvärdet plus de modifieringar man fått genom tillval och andra modifieringar. FV anger hur skicklig rollpersonen är på att göra det som färdigheten handlar om. Exempelvis betyder ett högt FV i Pistol att man är bra på att skjuta med pistol, ett

högt FV i Retorik gör det möjligt att övertyga folk om nästan vad som helst, ett högt FV i Vighet betyder att rollpersonen är lämplig som cirkusakrobat. Normalt varierar FV mellan 1 och 20, där 1 betyder att man är fullständigt okunnig och 20 att man är expert.

## STRID

### MISSILVAPEN

**GRUNDEGENSKAP:** SMI

Bågar, armborst, blåsrör och andra så kallade «primitiva missilvapen».

### SLAGSMÅL

**GRUNDEGENSKAP:** STY

Strid utan vapen, med händer och fötter. Normalt gör en knytnäve 1T3+SB, en spark 1T4+SB.

### BROTNING

**GRUNDEGENSKAP:** SMI

Att med grepp och balans brotta omkull och låsa sin motståndare, eller kasta dem. Normalt gör detta ingen skada, utan lyckas man med en attack slår man på Motståndstabellen med sin egen STY+FV:t i Brottnings motståndarens STY+FV i Brottnings. Lyckas även detta slag är motståndaren nedbrottad och fastlåst.

### KASTVAPEN

**GRUNDEGENSKAP:** SMI

Används när man kastar handgranater, shuriken, kastknivar, spjut, etc.

### NÄRSTRIDSVAPEN

**GRUNDEGENSKAP:** STY

Strid med svärd, knivar, yxor, spjut, käppar, klubbor, osv.

### PARERA

**GRUNDEGENSKAP:** SMI

Denna färdighet används för att parera eller avvärja en attack med närstridsvapen.





## ELDHANDVAPEN



### PISTOL

#### GRUNDEGENSKAP: SMI

Den här färdigheten används när man använder eldhandvapen med en hand, vanligen pistoler och lätta k-pistar. Denna färdighet krävs i alla attacker, men skjuter man automateld krävs även en automatvapenfärdighet. Används också för att reparera och underhålla sådana vapen.

### GEVÄR

#### GRUNDEGENSKAP: SMI

Din förmåga att träffa när du använder eldhandvapen med båda händerna, normalt gevär, k-pistar, automatkarbiner, kulsprutor, osv. Denna färdighet krävs i alla attacker, men skjuter man automateld krävs även en automatvapenfärdighet. Används också för att reparera och underhålla sådana vapen.

### LÄTTA AUTOMATVAPEN

#### GRUNDEGENSKAP: STY

Används när man skjuter automateld med lätta vapen, såsom pistoler med helautomatfunktion och k-pistar (alla vapen med STY-krav 16 eller lägre). Används också för att reparera och underhålla sådana vapen.

### TUNGA AUTOMATVAPEN

#### GRUNDEGENSKAP: STY

Används när man skjuter automateld med tyngre vapen som maskingevär och karbiner (alla vapen med STY-krav 17 eller högre). Används också för att reparera och underhålla sådana vapen.

### AXELAVSKJUTNA VAPEN

#### GRUNDEGENSKAP: INT

Använd denna färdighet för att använda och underhålla vapensystem som skjuts från axeln, t ex raketgevär, pansarskott, granatgevär och bärbara luftvärnsmissiler. Denna färdighet krävs i alla attacker, men skjuter man automateld krävs även en automatvapenfärdighet.

### GRANATKASTARE

#### GRUNDEGENSKAP: SMI

Används när man skjuter med granatkastare och när man reparerar och underhåller sådana. Denna färdighet krävs i alla attacker, men skjuter man automateld krävs även en automatvapenfärdighet.

## KOMMUNIKATION

### ADMINISTRATION

#### GRUNDEGENSKAP: INT

Kunskap om hur byråkrati och administration fungerar, hur man fyller i blanketter, vem man ska ringa till, vem man ska prata med och vad man ska säga för att få saker gjorda, hur man hanterar ämbetsmän och myndighetspersoner, osv. Användbart t ex när man vill träffa någon makthavare. Juridik tillhör också denna färdighet.

### RETORIK

#### GRUNDEGENSKAP: PER

Förmågan att övertyga folk om att man har rätt. En kombination av att säga rätt saker och göra rätt intryck. Ett måste för politiker, advokater, karriärister, präster, högre officerare, gängledare, osv. Används ofta när man talar till grupper av människor eller när man spelar på deras känslor.

### KÖPSLÅ

#### GRUNDEGENSKAP: INT

Konsten att förhandla om pengar och sköta sin ekonomi — allt från att pruta med en gatuförsäljare till att handla på aktiebörsen. Rollpersonen vet hur man gör förmånliga avtal och var man får de bästa erbjudandena. Hörnstenarna är att kunna värdera, beräkna och övertyga.

### SOCIALT UMGÄNGE

#### GRUNDEGENSKAP: PER

Det gäller att kunna föra sig i det sociala livet, kunna de rätta artighetsfraserna och veta vilka seder och traditioner som gäller. Det är också viktigt att veta vem som är vem i *Mutant Chronicles* värld. Den här färdigheten används när man försöker göra intryck på folk, vare sig de är tiggare, vackra damer eller verkställande direktörer. Utan denna färdighet kan man lätt göra bort sig. En hög PER kan bara delvis kompensera för bristande sociala färdigheter.

### FÖRHÖRSTEKNIK

#### GRUNDEGENSKAP: PER

Används när man vill få information av någon, vare sig man är en journalist som gör en intervju, en advokat som förhör ett vittne under en rättegång eller en polis som förhör en misstänkt brottsling. Är man tillräckligt bra kan man få sitt «offer» att avslöja mycket mer än han hade tänkt sig. En färdighet som är helt nödvändig för journalister, jurister, inkvisitorer, agenter, polismän osv.

### BLUFF

#### GRUNDEGENSKAP: PER

Förmågan att luras, låtsas vara någon annan eller få människor att tro på en lögn. Användbart för hemliga agenter, undersökande journalister, infiltratörer, spioner, inkvisitorer och brottslingar.



## RÖRELSE

### FINGER- FÄRDIGHET

#### GRUNDEGENSKAP: SMI

Med denna färdighet kan man inte bara göra kortkonster utan också utöva ficktjuveri, dyrka upp mekaniska lås och desarmera fällor.

### SMYGA

#### GRUNDEGENSKAP: SMI

Förmågan att röra sig ljudlöst och smälta in i bakgrunden så att man inte blir upptäckt. Nyttigt om man ska smyga sig på någon eller skugga en misstänkt person.

### VIGHET

#### GRUNDEGENSKAP: SMI

Hoppa, springa, slå volter, svinga sig i rep, hoppa med stav och andra atletiska övningar ingår i denna färdighet.

### KLÄTTRA

#### GRUNDEGENSKAP: STY

Används för de flesta manövrer där man behöver klättra upp eller ned på väggar, berg, rep, stegar, osv.

### FLYGFARKOSTER

#### GRUNDEGENSKAP: PSY

Denna färdighet innefattar inte bara den rent tekniska förmågan att framföra flygande farkoster utan framför allt förmågan att hålla sig lugn och göra rätt handgrepp i en kritisk situation. Används vid luftstrider, stressiga stridssituationer, jakter osv. Misslyckande resulterar i en krasch, motorfel, att man förlorar herraväldet över farkosten, etc. Färdigheten gäller flygplan, helikoptrar, svävarer och rymdfarkoster.



### MARKFORDON

#### GRUNDEGENSKAP: SMI

Som flygfarkoster, fast omfattar olika slags markfordon, exempelvis bilar, bandvagnar, motorcyklar, stridsfordon, etc.

## TEKNIK

### KEMI

#### GRUNDEGENSKAP: INT

Grundläggande kunskaper om kemiska ämnens egenskaper och hur man tillverkar dem. Kan användas för att identifiera kemiska ämnen, tillverka sprängämnen, gifter och gaser, osv.

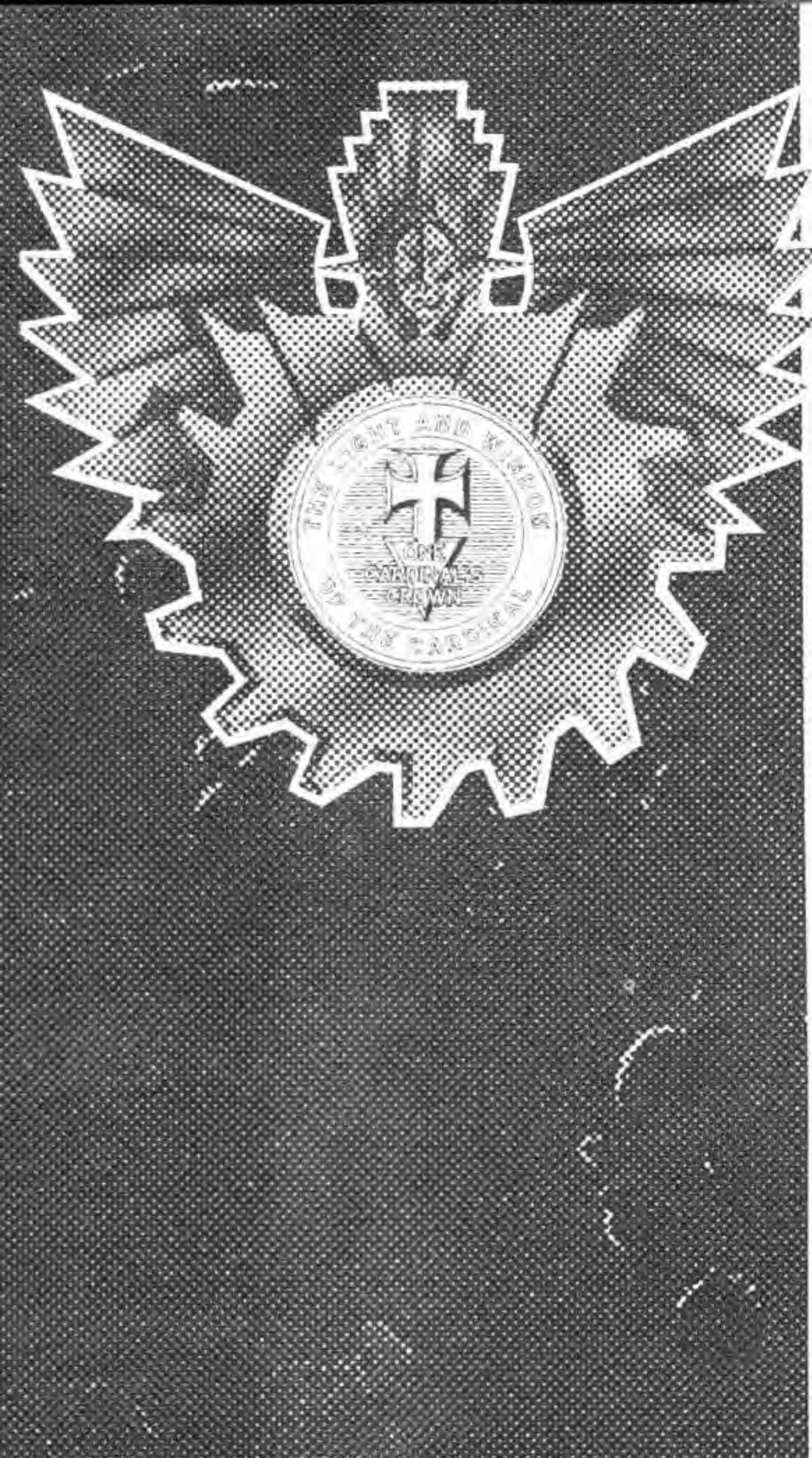
### VAPENSYSTEM

#### GRUNDEGENSKAP: INT

Färdighet i att använda, reparera, underhålla och anlägga alla sorters vapensystem. Innefattar också kännedom om all den kringutrustning som hör till sådana system, t ex ammunition, sikten och magasin. Färdigheten kan t ex användas för att modifiera ett befintligt vapen så att det kan användas tillsammans med en annan sorts ammunition, eller så att det skjuter snabbare eller kan ladda mer ammunition. Denna färdighet används också när man försöker desarmera eller aptera sprängladdningar.







## DATORER

### GRUNDEGENSKAP: INT

Du kan programmera, modifiera, använda och reparera datorer. Många dataprogram kan användas av vem som helst, utan särskilda färdigheter; den här färdigheten gör dig till dataexpert.

## ELEKTRONIK

### GRUNDEGENSKAP: INT

Du kan bygga, modifiera och reparera elektroniska prylar, t ex robotar, alarmsystem, TV-apparater, detonatorer, radaranläggningar osv. Nyttigt även när man sysslar med datorer.

## MEDICIN

### GRUNDEGENSKAP: INT

Din rollperson kan lägga bandage som stoppar blödningar, räta och spjåla brutna ben, ge första hjälpen vid hjärnskakning, chock, osv.

Medicin innefattar också vissa kunskaper om mediciner och droger; rollpersonen vet ungefär vilka mediciner som kan användas mot vilka sjukdomar och vilka motmedel som finns mot ett visst gift.

## MEKANIK

### GRUNDEGENSKAP: INT

Det här är rätt färdighet om man vill bygga, modifiera eller reparera mekaniska maskiner som motorer, robotar, bilar, verktyg, osv.

# SPECIALFÄRDIGHETER

## UNDDVIKA

### GRUNDEGENSKAP: special (DB)

Denna färdighet används när man vill undvika att bli träffad av motståndares eldgivning och andra hot som uppstår plötsligt. Det är mer ett sjätte sinne än en vanlig färdighet. Grundvärdet utgörs av stridsvärdet DB (defensiv bonus), som baseras på SMI och INT.

## PERCEPTION

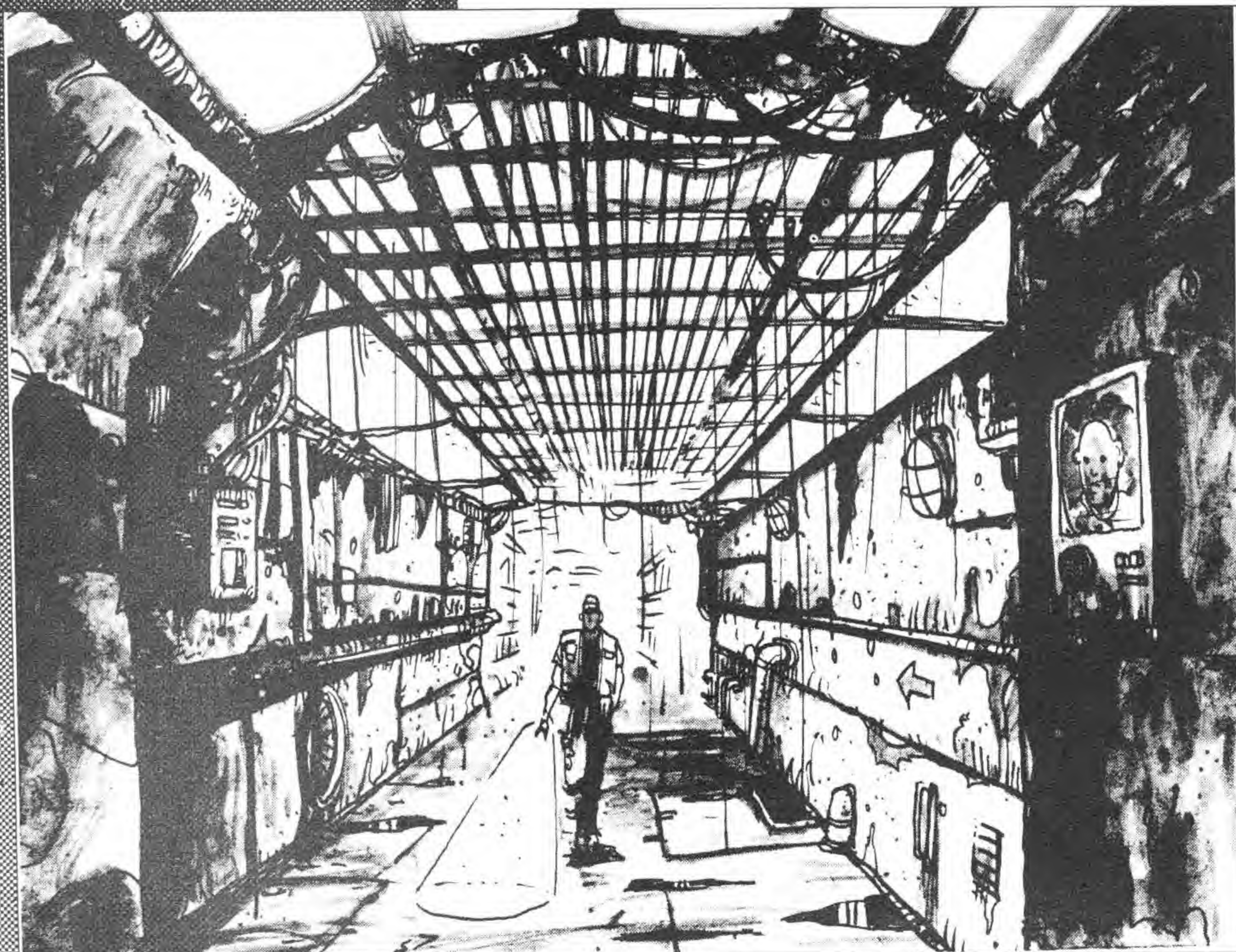
### GRUNDEGENSKAP: special (PB)

När man vill hitta något som är dolt eller svårt att upptäcka, antingen genom att aktivt söka efter det eller råka lägga märke till det, slår SL dolt ett perceptionslag. Grundvärdet utgörs av perceptionsbonusen (PB), som baseras på INT och PSY och återfinns i Stridsvärdstabellen.

## KONSTEN

### GRUNDEGENSKAP: special

Denna «färdighet» nämner vi här bara för att vara konsekventa och visa att formler från Konsten köps med de fria färdighetstillvalen. Hur man lär sig formlerna är en helt annan historia. Bara inkvisitorer och mystiker kan lära sig formler. Utförlig information finns i kapitlen «Brödraskapet» och «Konsten».





# FÄRDIGHETSSLAG

När man vill göra någonting och det finns en rimlig risk att man misslyckas, t ex därför att det man vill göra är svårt eller för att man gör det under pressade omständigheter där det har stor betydelse om man lyckas eller inte — då gör man ett färdighetsslag. SL bestämmer vilken färdighet som är mest lämplig och vilka omständigheter som eventuellt modifierar tärningsslaget.

## MODIFIKATIONER

Det är svårare att gå på slak lina än på spänd. Det är svårare att klättra uppför en isig glasvägg på en skyskrapa än att klättra uppför en stege. Det är lättare att träffa med ett gevärsskott på skjutbanan en solig söndagsmorgon än att göra det när man sårad kryper fram mitt i en desperat eldstrid mot horder av vrålande nekromutanter i de stinkande, rökfyllda, nattsvarta katakomberna under nefaritifursten Alakhais citadell på Venus.

Därför MODIFIERAR SL rollpersonernas färdighetsvärden efter omständigheterna. Några typiska anledningar till modifieringar:

### Negativa faktorer

- Skador
- Dåligt ljus
- Dåligt väder
- Extrem stress
- Dålig utrustning

### Positiva faktorer

- Förberedelser
- Erfarenhet
- Perfekta ljus och väderförhållanden
- Lugn situation
- Extra bra utrustning

För varje anledning till negativ modifiering sänker man FV med mellan -1 till -5. För varje anledning till positiv modifiering höjer man FV med mellan +1 till +5. Resultatet, alltså färdighetsvärdet när alla modifieringar har lagts till eller dragits ifrån, kallas Chans att Lyckas (CL), vilket är precis vad det är. Här nedan finns en tabell

som ger en uppfattning om hur extrema modifieringar som kan tillämpas. Se också kapitlet «Strid», där det står mer om modifieringar i stridssituationer.

Det är omöjligt att ge exakta riktlinjer för alla situationer som är tänkbara i ett rollspel. Därför är det upp till SL att vara flexibel och tillämpa sina egna modifieringar. Tänk på att det normalt kräver ca 4 års träning att få +5 på ett färdighetsvärde.

## HUR MAN TOLKAR FÄRDIGHETSSLAGET

Slår man LÄGRE ÄN ELLER LIKA MED sin CL, har försöket lyckats. Är tärningsresultatet högre än CL, har man misslyckats. Det finns två specialfall: PERFEKT SLAG och FUMMEL.

**PERFEKT SLAG.** Om tärningen ger en ETTA räknas det alltid som ett PERFEKT SLAG. Exakt vad detta innebär måste SL avgöra, men det innebär alltid det bästa tänkbara resultatet av handlingen. I strid, till exempel, betyder det att man gör maximal skada utan avdrag för rustning.

**LYCKAT.** Slår du lägre än eller lika med din CL, innebär det att du har lyckats med det du försökte göra.

**MISSLYCKAT.** Slår du högre än CL, har du misslyckats.

**FUMMEL.** Ger tärningen 20, är det alltid FUMMEL. SL avgör vad som händer, men det bör vara värsta tänkbara misslyckande; till exempel råkar du skjuta en dig själv i foten, eller också tappar du pistolen och den ramlar ned i en avloppsbrunn. Katastrofen bör vara värre för en person med låg CL eller FV än för en med höga värden.



Omständighet	Skador	Ljus	Väder	Stress	Rörelse	Utrustning
-1	Man har blivit träffad en eller två gånger i en kroppsdel	Gryning/skymning utomhus eller en fackla/ficklampa inomhus	Vind eller lätt regn	Någon skjuter på dig	Du joggar	Krutet i patronerna är fuktigt
-2	Tre eller fyra träffar i en kroppsdel	Fullmåne utomhus eller ett stearinljus inomhus	Hård vind eller kraftigt regn	Inkommande eld från flera håll	Du springer	Biljakt med punktering på ett hjul
-3	Skadad i mer än en kroppsdel	Ett stearinljus i ett stort rum (typ tennisbollsrum)	Storm, snö eller hagelskur	«VARNING! Denna byggnad kommer att sprängas om tre sekunder!»	Du spurtar	Gevärets sikte är sönder eller fel inställt
-4	En kroppsdel har inga KP kvar	Månljus genom moln utomhus	Snö- eller hagelstorm	Dina kläder brinner	Du springer för livet	Du försöker störa ut en dataöverföring med en freestyle
-5	Två eller flera kroppsdelar har inga KP kvar	Kolsvart eller förbundna ögon	Orkan	Du faller genom luften mot en säker död	Du hänger fast-klamrad under en helikopter	Du försöker muta vakten med en asktandpetare





## ATT ANVÄNDA GRUNDEGENSKAPERNA

Det finns situationer där ens erfarenheter inte är värda ett öre, utan man måste lita helt på sina fysiska och mentala resurser, dvs grundegenskaperna. Det kan till exempel vara när man försöker pressa bort en 200 kg tung pelare från sin kamrats medvetslösa kropp, när man försöker motstå en mental attack från ett ondskefullt väsen som använder den Mörka symmetrin, när man blir utsatt för gifter och gaser, eller försöker tolka okända magiska symboler, osv.

I alla sådana situationer använder man grundegenskaperna i stället för färdighetsvärdena. I färdiga äventyr anges det oftast i texten om det är lämpligt att använda en grundegenskap eller en färdighet.

**SVÅRIGHETSGRAD.** SL måste bestämma hur svår den uppgift är som rollpersonen försöker utföra. Han placerar in det på en skala mellan 1 och 25, från mycket enkelt till extremt svårt:

Svårighet	Svårighetsgrad (SG)
Mycket enkelt	1
Lätt	5
Normalt	10
Svårt	15
Mycket svårt	20
Extremt svårt	25

Sedan tittar man på motståndstabellen för att avgöra om handlingen lyckas.

## ATT FÖRBÄTTRA FÄRDIGHETER

Allt eftersom äventyren går vidare får din rollperson mer erfarenhet i sina gamla färdigheter, och har även möjlighet att lära sig nya. I spelet fungerar detta så att SL ger rollpersonerna hjältepoäng som spelarna kan omvandla till tillval i färdigheter och höjda grundegenskaper. Hjältepoäng kan användas genast eller sparas till senare.

- För EN HJÄLTEPÖÄNG får man göra ett fritt färdighetstillval, men inte i en färdighet där man redan har åtta tillval (normalt maximum). Man får göra upp till åtta tillval i alla färdigheter, i vissa får man göra mer.
- För TVÅ HJÄLTEPÖÄNG får man göra ett färdighetstillval utöver de åtta första, under förutsättning att ens FV är LÄGRE ÄN den grundegenskap som färdigheten baseras på. Man får +1 för alla tillval utöver det åtton-

de. (Man får dock ALDRIG ha fler än åtta tillval i specialfärdigheter, utom i formler.)

- För EN HJÄLTEPÖÄNG kan man höja sin PER med ett. Det finns ingen begränsning av hur hög PER man kan ha, men det går bara att höja den med ett steg i taget.
- För TRE HJÄLTEPÖÄNG får man höja en annan grundegenskap med ett. Det finns ingen begränsning av hur höga värden man kan ha, men det går bara att höja dem med ett steg i taget.

Alla ökningar av grundegenskaper påverkar omedelbart de stridsvärden som beror på dessa grundegenskaper. Ökningarna påverkar också det maximala antalet färdighetstillval, som beskrivits ovan.



# MOTSTÅNDSTABELLEN

SG	GRUNDEGENSKAPSVÄRDE																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—
6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—
7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—
8	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—
9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—
10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—
11	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—
12	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
13	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
14	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
15	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
16	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
17	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
18	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
19	†	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
20	†	†	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
21	†	†	†	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

etc.  
Hitta svårighetsgraden i SG-kolumnen och läs av där den raden möter kolumnen för rollpersonens grundegenskapsvärde. Man måste slå lika med eller lägre än den angivna siffran med 1T20 för att lyckas.  
† = automatiskt misslyckande  
— = man lyckas automatiskt  
Exempel: McBride (FYS 14) utsätts för en nervgas med SG 20. Han måste slå 4 eller lägre med 1T20 för att motstå gasen. Mot en gas med SG 24 är han hjälplös.

## UTDELNING AV HJÄLTEPÖÄNG

En av SL:s viktigaste uppgifter är att dela ut hjältepoäng — är man för snål med dem tycker spelarna att det är tråkigt, är man för generös blir spelarna bortskämda och deras rollpersoner blir så effektiva att inga uppdrag längre är någon utmaning.  
Några typiska exempel på när man bör dela ut hjältepoäng:  
• När en rollperson, i en svår situation, lyckas med en handling som verkligen räddar alla från ett totalt misslyckande. (Typ 1 HP.)

- När en rollperson ensam utför ett extremt hjältedåd, t ex dräper en nefaritfurste eller ensam räddar en hel pansardivision från att utplånas. (Typ 5 HP.)
  - När en rollperson/spelare slutför ett äventyr som han har bidragit ordentligt till. (Typ 3 HP.)
  - När en spelare rollspelar sin rollperson väl. (Typ 4 HP.)
  - En poäng kan delas ut för två månaders intensiv, mål-inriktad träning. Det kostar emellertid 10.000 mark per månad att träna.
- I färdigskrivna äventyr anges ofta i texten när och hur många hjältepoäng som bör delas ut.





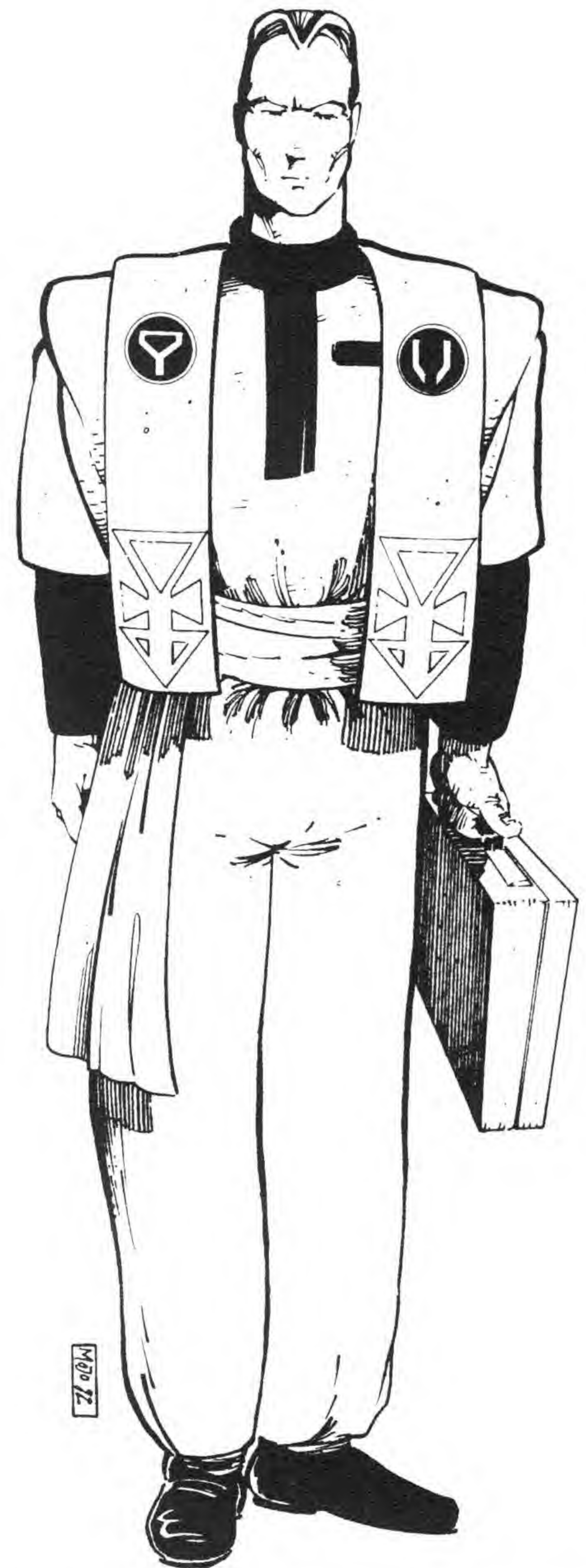
## ATT SKAPA NYA FÄRDIGHETER OCH UNDERFÄRDIGHETER

De färdigheter vi presenterat här är noga utvalda för att ge ett allsidigt urval av den sorts färdigheter som kan ha betydelse i spelet. Men vi kan inte beskriva alla tänkbara färdigheter som rollpersonerna kan vilja skaffa sig. Därför bör SL och spelarna känna sig fria att tillsammans skapa nya färdigheter när så behövs, och placera dem inom ett lämpligt expertisområde. Om en ny färdighet är mycket lik en som redan finns, kan den vara en «underfärdighet», vilket innebär att halva FV för den gamla färdigheten automatiskt överförs till den nya. Till exempel skulle en person med FV 14 i Administration få FV 7 «gratis» i den nya underfärdigheten Juridik.

Några förslag till nya färdigheter och underfärdigheter:

**NÄRSTRID:** Alla slags kampsporter (SMI eller STY), Kommando-strid (SMI), Stångvapen (SMI), Gruppstrid (PSY), Två vapen (SMI), Bågskytte (PSY).

**ELDVAPEN:** Eldkastare (STY eller SMI), Lavett-monterade vapen (SMI), Kanoner (STY, SMI eller INT), Skjuta från höften (SMI), Särskilda vapensystem (INT, SMI eller STY).



**KOMMUNIKATION:** Muta (PER), Ljuga (PER), Värdesätta (INT), Pruta (PER), Intervjua (PER/INT), Juridik (INT), Ekonomi (INT), Alla slags språk (INT), Kunskap om den Mörka Legionen (INT), Religionskunskap (INT), Psykologi (INT), Filosofi (INT).

**RÖRELSE:** Flyga jaktplan (PSY/INT), Flyga helikopter (INT/PSY), Köra bandfordon (SMI), Köra motorcykel (SMI), Alla slags sporter (SMI eller STY), Skidåkning (STY), Gömma sig (SMI), Akrobatik (SMI/STY), Segla (SMI), Falla/dyka (SMI), Rida (SMI).

**TEKNIK:** Cybernetik (INT), Matematik (INT), Fysik (INT), Atomfysik (INT), Kirurgi (INT), Stickning (SMI), Alla slags hantverk (INT eller SMI).



# STRID

När det blir strid i *Mutant Chronicles* använder man golvplaner och tennfigurer för att visualisera det som händer. Det är bäst om varje spelare har sin egen figur, allra helst en målad tennfigur. Försök ställa upp hela scenen så realistiskt som möjligt. Bord, stolar, väggar, trappor, dörrar och andra detaljer kan ritas med blyerts eller markeras med tändsticksaskar, suddgummin eller andra små föremål.

Striderna är en av de viktigaste och mest spännande delarna av rollspelet i *Mutant Chronicles* värld. Det är också en av de farligaste situationerna för rollpersonerna, och därför är reglerna rätt omfattande. Kärnan i stridssystemet kan kort beskrivas så här:

- Bestäm stridsordningen genom att slå initiativslag.
- Den som har högst initiativ börjar med att utföra sina handlingar. Det är möjligt att spara en eller flera handlingar till att försvara sig med om man skulle bli angripen av personer som ännu inte har utfört sina handlingar. För varje sparad handling får man slå ett Undvika-slag senare i stridsrundan.
- Om rollpersonen angriper någon, slår man för det genast. Han gör ett eller flera färdighetsslag för att se om han träffar; mål som har handlingar kvar kan försöka undvika attackerna. Om angriparen träffar slår man för att se vilka skador offret får, och resultatet får effekt omedelbart.
- När den första personen har gjort sitt, kommer turen till nästa person i initiativordningen, och man upprepar proceduren tills stridsrundan är slut. Då börjar man om, och striden fortsätter tills alla har flytt eller är döda eller så sårade att de inte kan göra något mer.

## STRIDSORDNING

För att avgöra stridsordningen slår varje spelare 1T10 och adderar resultatet till sin SMI. SL slår för alla SLP. Summan är INITIATIVVÄRDET. Slå en gång till för att skilja, om två eller flera personer får lika högt initiativvärde. Ett tips är att skriva en lista över alla de inblandade med deras initiativvärden. Den som har högst initiativ handlar först i stridsrundan, sedan den med näst högst initiativ, och så vidare. När det blir en persons tur att handla, utför han alla de handlingar han har kvar (som han inte redan har spenderat på att Undvika).

ROLLPERSONER (men inte SLP) har rätt att STÅ ÖVER sin tur i ordningen, och handla sist i stridsrundan. Det ger dem möjlighet att vänta och se vad deras motståndare gör. Å andra sidan är det alltid en fördel att skjuta först... Rollpersoner (men inte SLP) kan också «spara» handlingar för att kunna undvika angrepp senare i samma stridsrunda. Det går däremot inte att spara handlingar till nästa stridsrunda. Handlingar som man sparar för att Undvika går förlorade om de inte används.

Alla effekter av skador och Undvikanden tillämpas

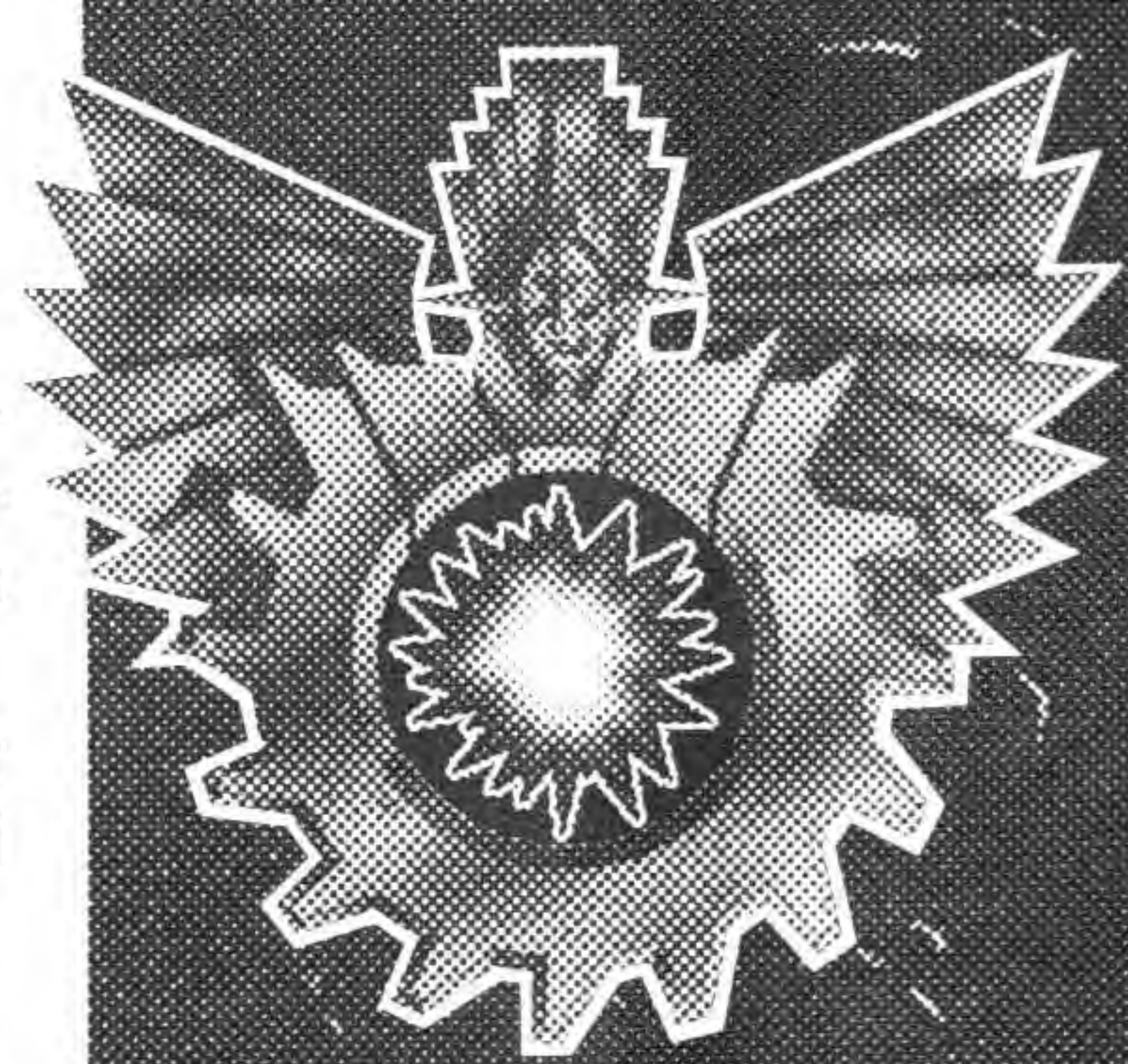
omedelbart (t ex kan en rollperson förlora handlingar på grund av en skada tidigare i rundan, så att han inte får göra något alls när det blir hans tur).

## OLIKA SORTERS HANDLINGAR

Handlingar representerar sådant som tar tid att göra i en stridsrunda. Det finns fyra olika sorters handlingar. Det tar ingen tid att tala, tänka eller vända sig om (eftersom man kan göra annat samtidigt), och därför räknas dessa saker inte som handlingar. Handlingar som inte hör till kategorin «egentliga stridshandlingar», till exempel att starta en bil, göra i ordning en sprängladdning, vända en bokhylla, etc., tar normalt tre handlingar (dvs en hel stridsrunda för en genomsnittlig rollperson).

De fyra sorternas handlingar är:

- Förflytta sig
- Attackera
- Undvika
- Special



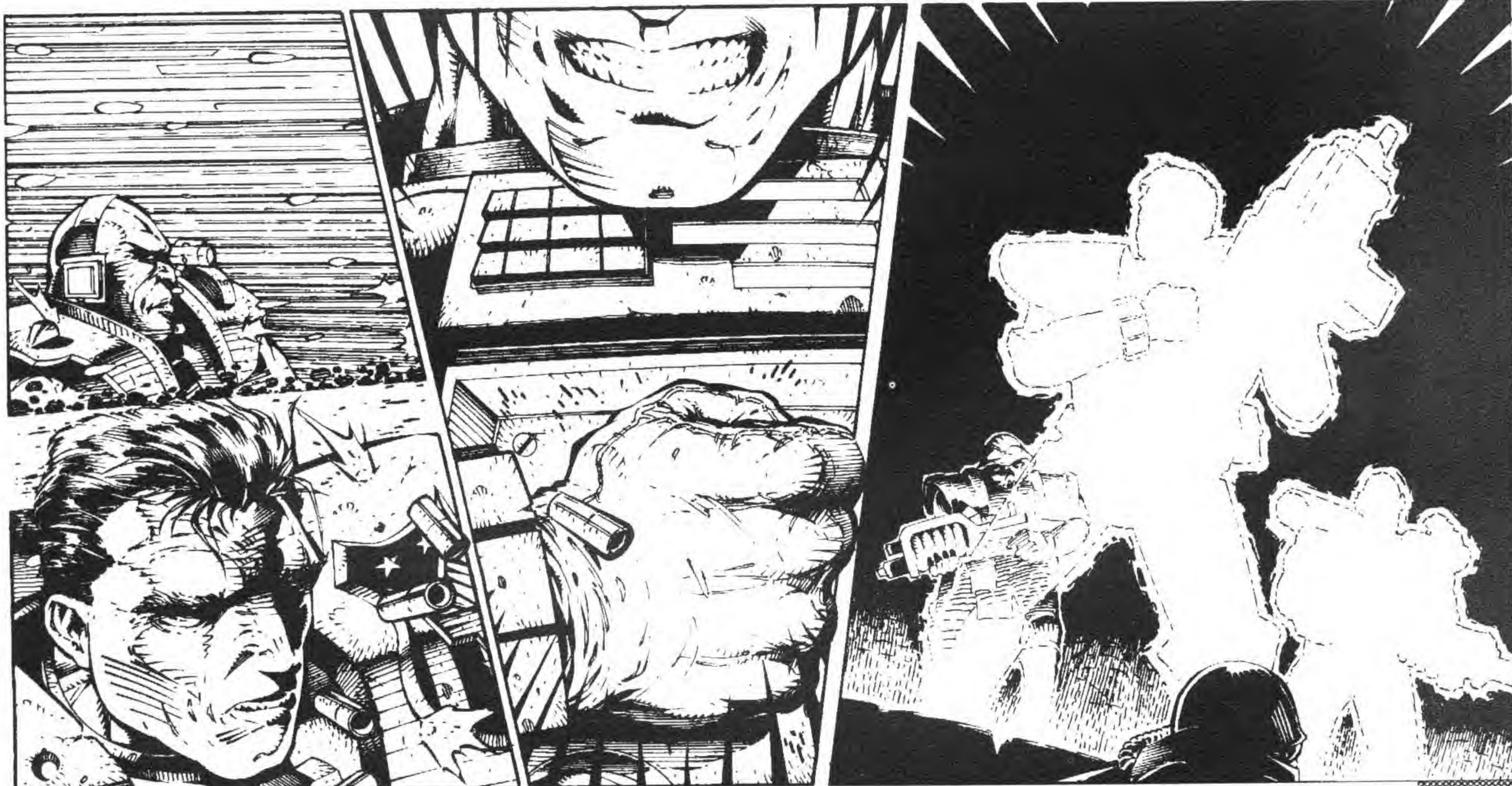
## TIPS FÖR STÖRRE STRIDER

Vårt stridssystem är främst konstruerat för mindre strider med ett fåtal deltagare. Om man har många deltagare eller om avstånden är mycket stora, kan det bli opraktiskt att använda golvplaner och tennfigurer. Därför anger vi alla vapens räckvidder och modifikationer både i meter och i antal rutor (1 ruta = 1,5 meter).

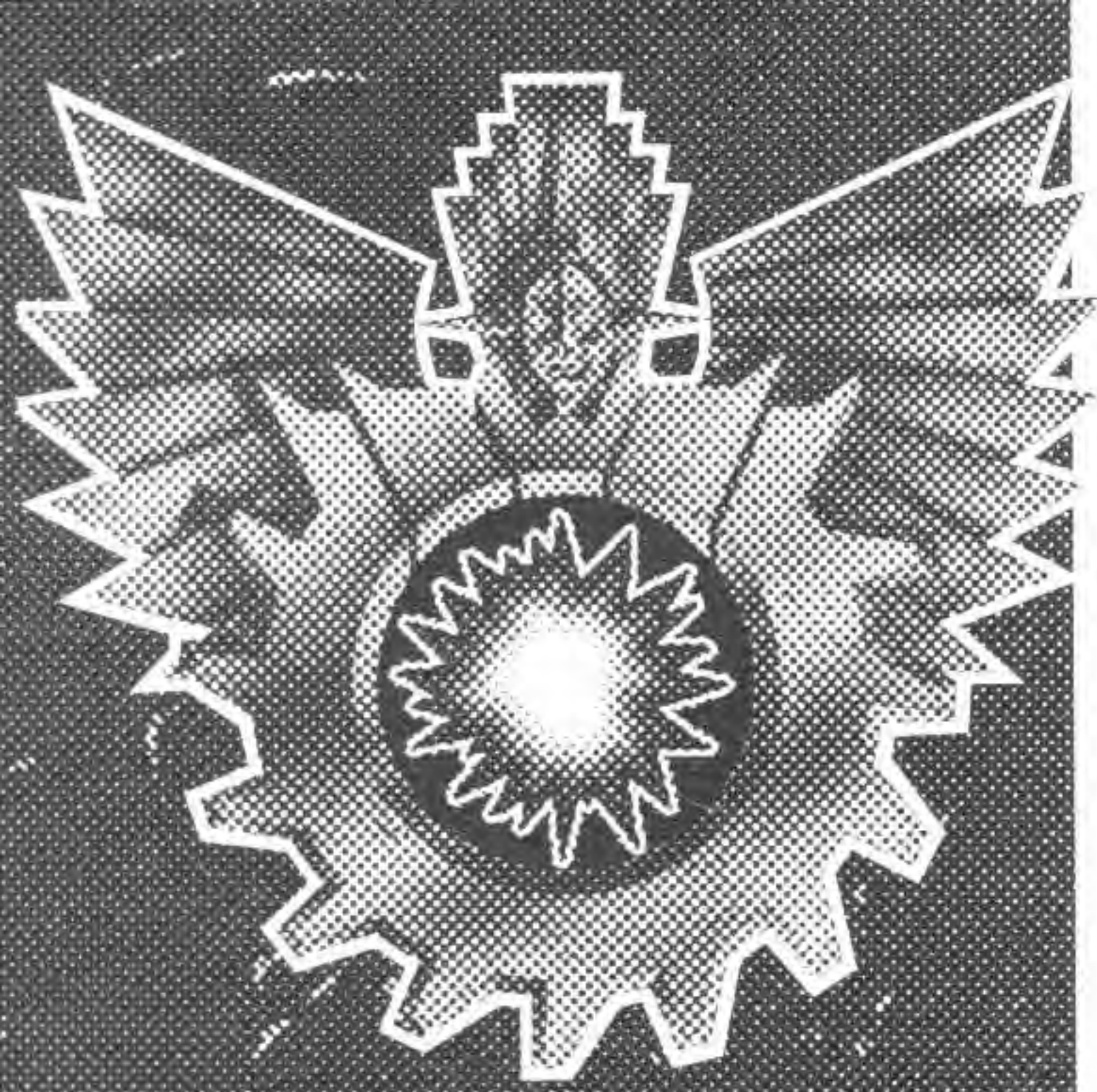
## ALTERNATIVT STRIDSORDNINGSSYSTEM

Att slå initiativslag för många deltagare kan bli krångligt. I stället kan man göra en lapp för varje deltagare i striden, blanda dem och slumpmässigt dra en av dem för att se vem som börjar. När han har gjort sitt, drar man en ny lapp, osv. När stridsrundan är slut blandar man lapparna igen.

Personer med hög SMI (typ över 15) får två lappar; då blir det dubbelt så stor chans att de får handla tidigt i SR:n. När man drar den personens nästa lapp struntar man i den.







## UNDIKA

Färdigheten Undvika illustrerar våra hjältars «sjätte sinne», en undermedveten förmåga att undgå att bli träffad. I verkligheten är det givetvis omöjligt att ducka för en kula som kommer farande med 1.000 m/s. I verkligheten kan även den tappreste, modigaste och skickligaste bli dödad på ett slumpartat och meningslöst sätt. Men det här är inte verkligheten utan en saga, där rollpersonerna är hjältar — och hjältar dör bara på heroiska sätt. Därför har vi tagit med färdigheten Undvika.

Vill man ha mer realism kan man använda den defensiva bonusen omodifierad i stället för färdigheten Undvika i situationer där den angripne inte är medveten om attacken.

# FÖRFLYTTNING

Reglerna för förflyttning är enkla: en ruta är ett steg. Man kan röra sig åt vilket håll som helst; framåt, bakåt, åt sidan eller diagonalt. Att vända sig kostar inget. Att öppna en dörr kostar normalt ett extra steg.  
En rollperson får alltid röra sig minst en ruta per handling

så länge han lever och har minst en KP kvar i ett ben.  
Vissa terrängtyper kan vara svårare att röra sig i än andra, och kosta två handlingar per steg, till exempel trappor, seg lera, gå på lina, osv. SL avgör från fall till fall.

# ATTACKERA

För varje handling man använder till att attackera får man göra en

- **MISSILATTACK** (eldvapen, kastvapen, missilvapen) eller en
- **NÄRSTRIDSATTACK** (alla närstridsattacker, med eller utan vapen)

## SIKTLINJE

Pistoler och gevär som skjuter runt hörn är ännu inte uppfunna. För att SKJUTA på en motståndare måste man ha en fri siktlinje till denne, dvs det får inte finnas föremål i vägen som kan hindra projektilen. Om en rak linje från rollpersonen till målet skär genom en vägg eller en ruta som innehåller en annan person, har man inte fri siktlinje. Var generös. Se även illustration här intill.

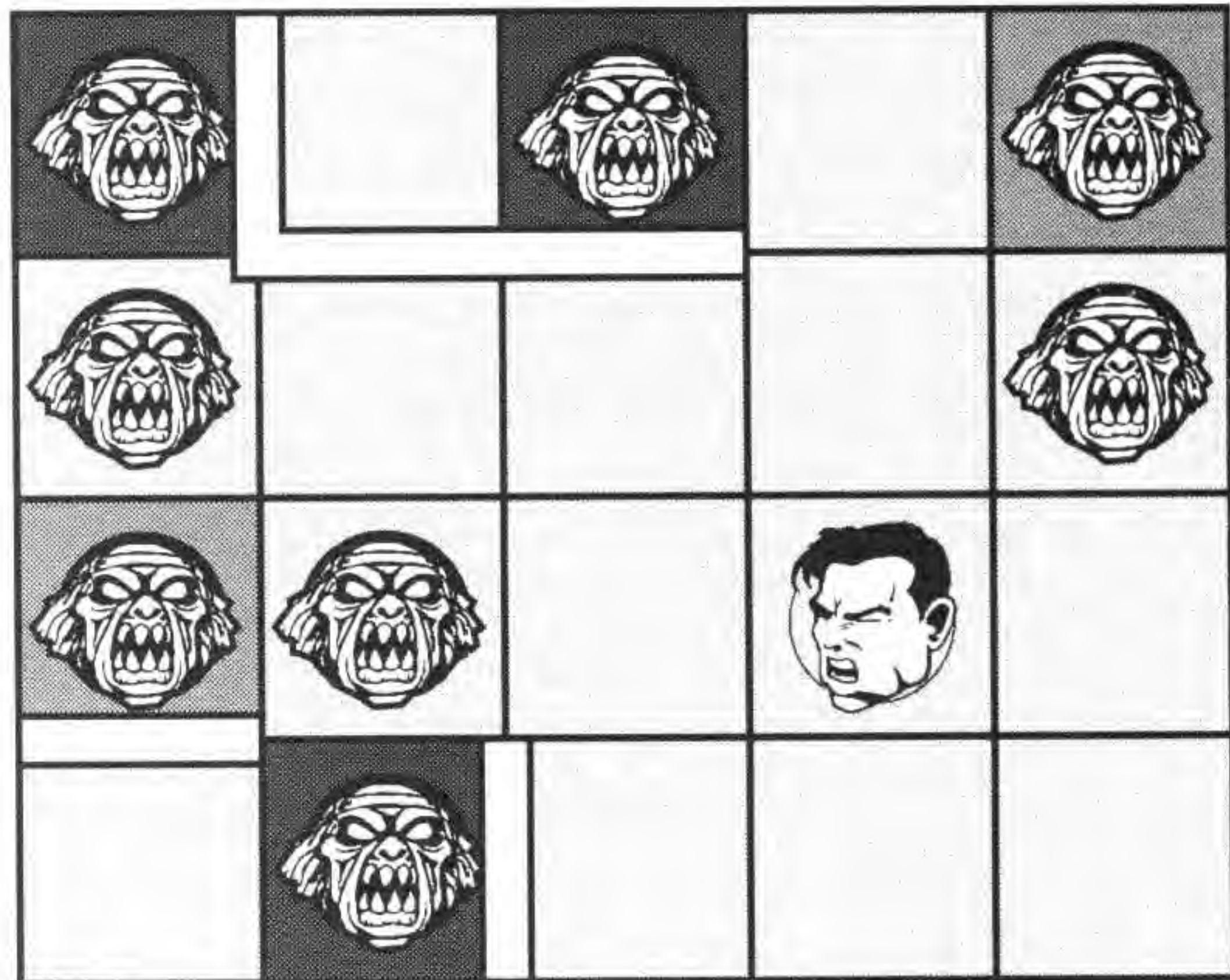
## AVSTÅND

Avståndet mellan två kombattanter räknas i antal rutor. Avståndet räknas precis som steg när man förflyttar sig (avståndet till angränsande ruta är 1). För varje vapen finns en maximal räckvidd angiven, som anger det längsta håll på vilket vapnet kan användas. Vid större avstånd är vapnet för ineffektivt för att det skall vara meningsfullt att slå tärning.

En missilattack, dvs att rikta vapnet åt rätt håll och avfira det, tar normalt en handling. Om man vill öka sin chans att träffa kan man spendera två handlingar på attacken, en för att sikta och en för att avfira.

Avståndsmodifikationen på din CL beror på om du tar en eller två handlingar för att skjuta.

Lägg märke till avdraget på -3 när man skjuter på någon som står i rutan intill. Observera också att det inte går att spendera en extra handling för att sikta om målet är närmare än två rutor (3 meter).



Dessa figurer är inte i siktlinjen (blockeras av andra figurer)



Dessa figurer är inte i siktlinjen (blockeras av väggar)

### OKONTROLLERADE ATTACKER (EN HANDLING)

Avstånd	CL-modifikation
1 ruta	-3
2-5 rutor	±0
6-8 rutor	-1
9-11 rutor	-2
12-14 rutor	-3
15-17 rutor	-4
18-20 rutor	-5
+3 rutor	-1

### ATTACK MED SIKTNING (TVÅ HANDLINGAR)

Avstånd	CL-modifikation
3-150 m (2-100 rutor)	±0
150-300 m (100-200 rutor)	-3
300-450 m (200-300 rutor)	-6
450-750 m (300-500 rutor)	-9
750-1050 m (500-700 rutor)	-12
+300 m (+200 rutor)	-3





## UNDIKA OCH PARERA

Undvika-slag kan göras mot alla lyckade missilattacker, oavsett vems tur det är. Det tar en handling att Undvika, så om man inte har några handlingar kvar får man inte försöka Undvika.

För att Undvika slår man 1T20 lägre än eller lika med sitt modifierade FV för färdigheten Undvika. Lyckas man, betyder det att attacken har missat.

**PARADER.** Att parera fungerar precis som att Undvika, men kan bara göras mot närstridsattacker. Har man inget vapen eller annat föremål att parera med, träffar attacken automatiskt en av armarna (offret väljer vilken).

När man parerar används FV för färdigheten Parera i stället för Undvika.

## KOMBINERADE HANDLINGAR

Kombinerade handlingar kan också kombineras med varandra, om inget annat sägs. De kan endast utföras av hjältar, dvs spelarnas rollpersoner och prominenta SLP.

*Exempel: McBride kombinerar en «noggrant siktad» närstridsattack med en «rusning». I den första handlingen rusar han en ruta framåt, vilket ger honom CL 10 i stället för hans normala 14. I den andra handlingen «siktat han noga» och lägger på en bonus på +3, så den slutgiltiga CL blir 13. I den tredje handlingen skulle själva anfallet skett, men eftersom den är «inbakad» i rusningen och redan «straffats», tar den ingen handling alls. Hela manövern tar alltså två handlingar. Hade det varit en missilattack, skulle McBride ha använt modifikationerna för en «okontrollerad attack».*

**RUSA.** Att RUSA innebär att man snabbt springer rakt mot den som man angriper. Det tar bara en handling och man hinner springa en eller två rutor och därefter anfalla med en normal attack. Om det är en missilattack får man bara röra sig en ruta, och CL halveras (avrunda uppåt). Om det är en närstridsattack får man röra sig en eller två rutor (om man är fysiskt kapabel att göra det), men får ett avdrag med -4 per steg på CL (dvs -4 eller -8).

**SIKTA NOGA.** Att SIKTA NOGA kan göras både i närstrids- och missilattacker. Attacken måste följa omedelbart efter siktningen, i den efterföljande handlingen. När man «siktat noga» kan man välja mellan att få +3 till CL eller att modifiera träffområdesslaget med upp till  $\pm 5$  (dvs

om man slår 12 kan man välja vilket träffområde som helst mellan 7 och 17). En siktad attack (två-handlingars) där man dessutom «siktat noga» tar tre handlingar.

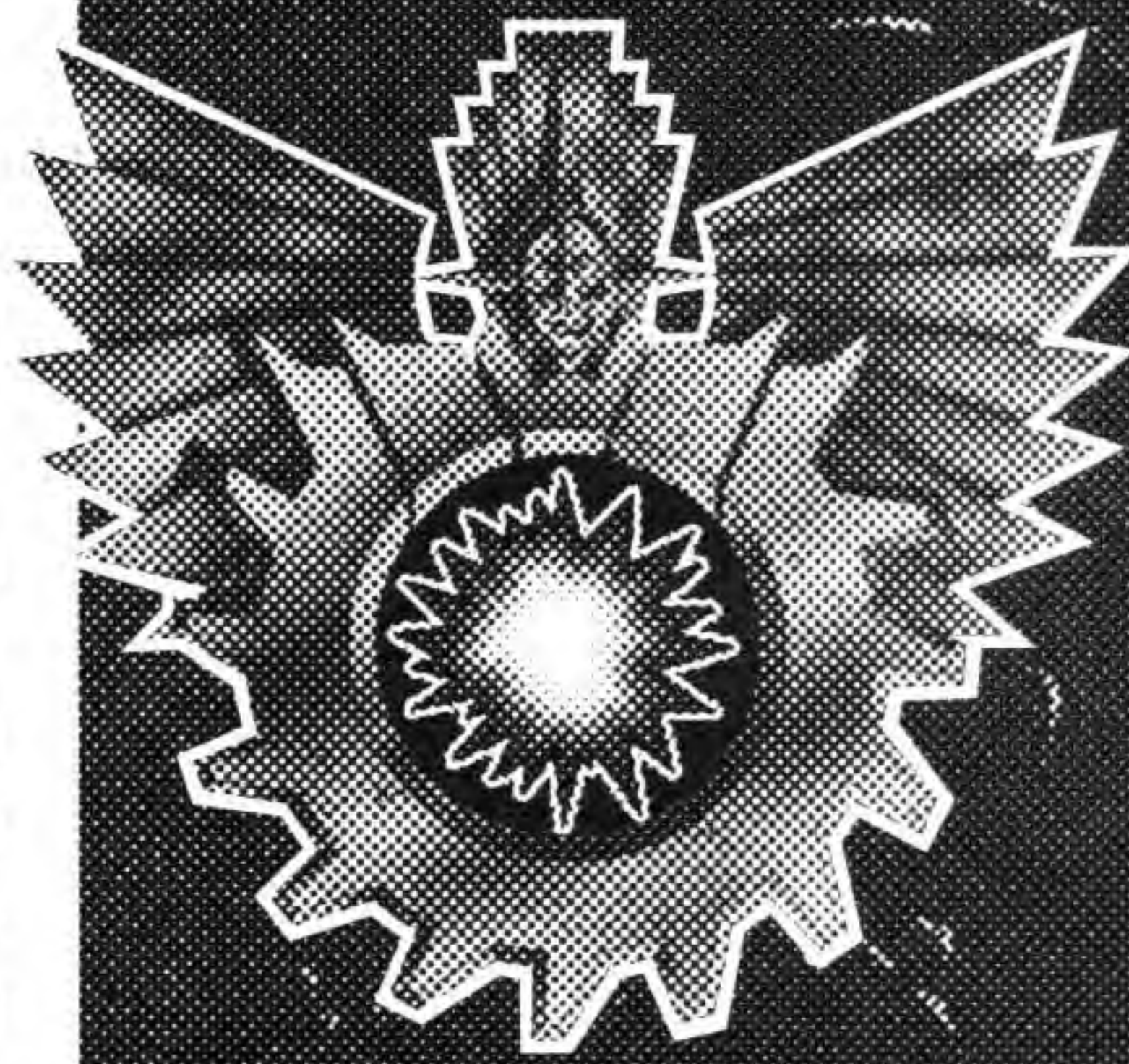
**FOKUSERING.** FOKUSERING kan endast utföras vid närstridsattacker. Angreppet måste följa omedelbart efter fokuseringen, i den efterföljande handlingen. När man fokuserar sina krafter gör man ett normalt PSY-slag. Om det lyckas gör attacken dubbel skada (slå skada två gånger, träffområde en gång). Misslyckas man, gör attacken bara halv skada (avrunda uppåt).

**TA SKYDD.** Att TA SKYDD kan vara att kasta sig mot närmaste skyddande föremål (skåp, bord, bombkrater, hörnet av en byggnad, osv, max en ruta bort). Gör man detta får man automatiskt slå för Undvika mot alla lyckade missilattacker i den omgången, oavsett hur många det är. Men att ta skydd måste vara den första handlingen man utför i stridsrundan, och om man tar skydd får man inte göra någonting annat i samma stridsrunda. Har man redan använt en eller flera handlingar, eller om man är så sårad att man förlorat handlingar på grund av det, får man inte ta skydd. Att ta skydd fungerar inte mot närstridsattacker.

Det spelar ingen roll om rollpersonen har en eller fyra handlingar, att ta skydd är alltid lika effektivt. I situationer där det inte finns någonting att ta skydd bakom, kan SL eventuellt modifiera spelarens Undvika-slag.

En person som har tagit skydd får stanna där om han vill. Så länge en person är kvar i skydd har alla missilattacker mot honom -5 på att träffa. Undvika-slag används däremot som vanligt och förbrukar handlingar på vanligt sätt (en per lyckad attack). Närstridsattacker påverkas inte av att man är i skydd. En person som är i skydd får inte flytta sig eller attackera, men det är en bra metod om man behöver ladda om ett vapen eller fixa ett eldavgbrott.

**UTFALL.** UTFALL är en mycket effektiv men också riskabel manöver. Den tar två hela handlingar och gör det möjligt för rollpersonen att flytta sig ett steg, göra en attack, och återvända till den ruta han kom ifrån. Den angripande får inga negativa modifikationer till sin CL (till skillnad från när man rusar), men innan hans attack genomförs har alla kombattanter med fri siktlinje som inte agerat ännu och har handlingar kvar, möjlighet att angripa den som gör utfallet. Den utfallande kan inte Undvika dessa attacker.



## SÄRSKILDA SIKTEN

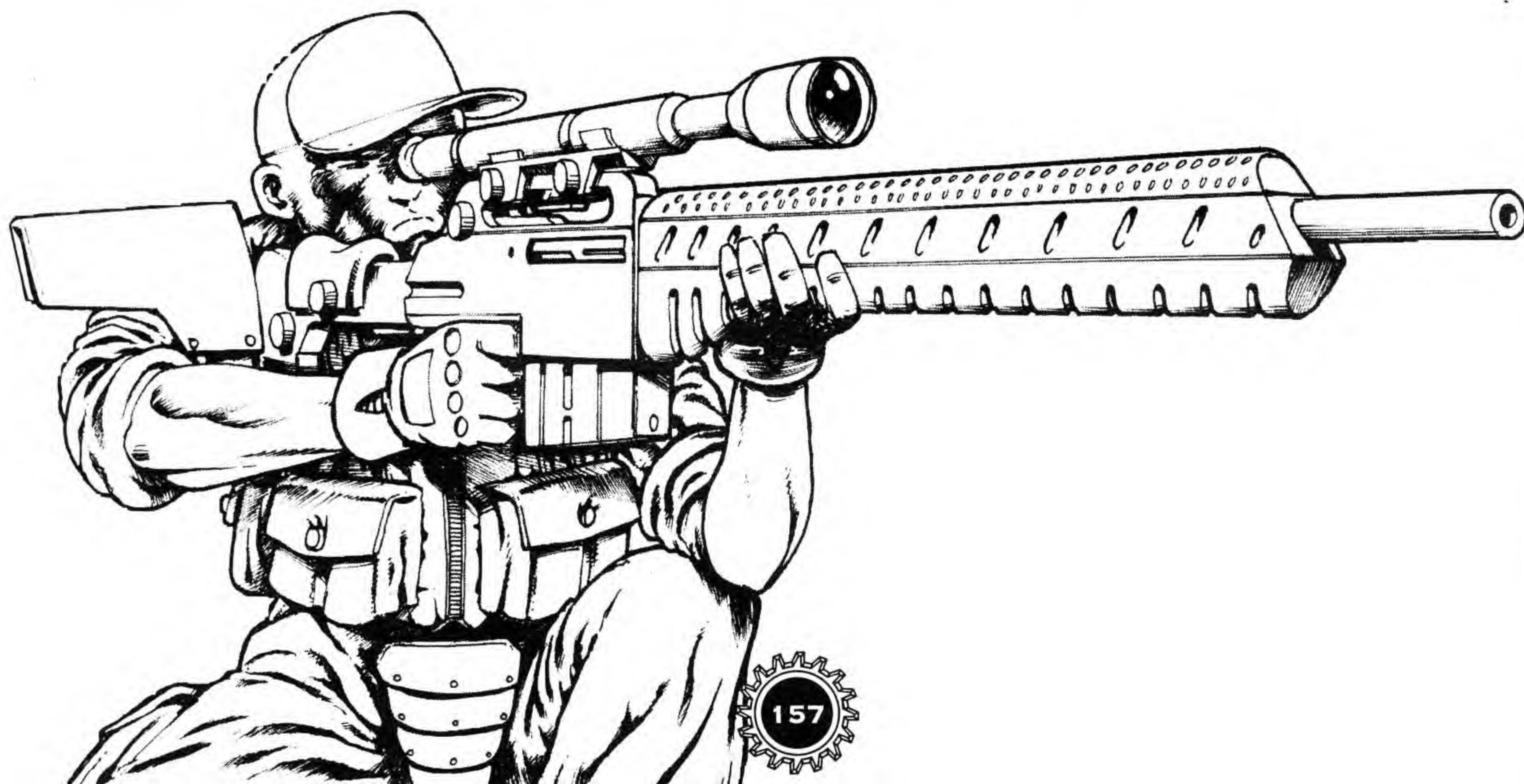
**LASERSIKTE.** Med ett lasersikte som visar en röd prick på målet där man siktar tar det bara en handling att genomföra en attack med siktning. Siktade attacker med «noggrann siktning» tar två handlingar i stället för tre. Räckvidd 100 meter.

**KIKARSIKTE.** Dividera räckvidden med siktets förstöringsgrad när du beräknar modifikationen för avstånd. Vapnets räckvidd gäller fortfarande som begränsning uppåt, men ett vapen med kikarsikte inte kan användas för attacker med siktning om avståndet är mindre än 10 gånger siktets förstöringsgrad.

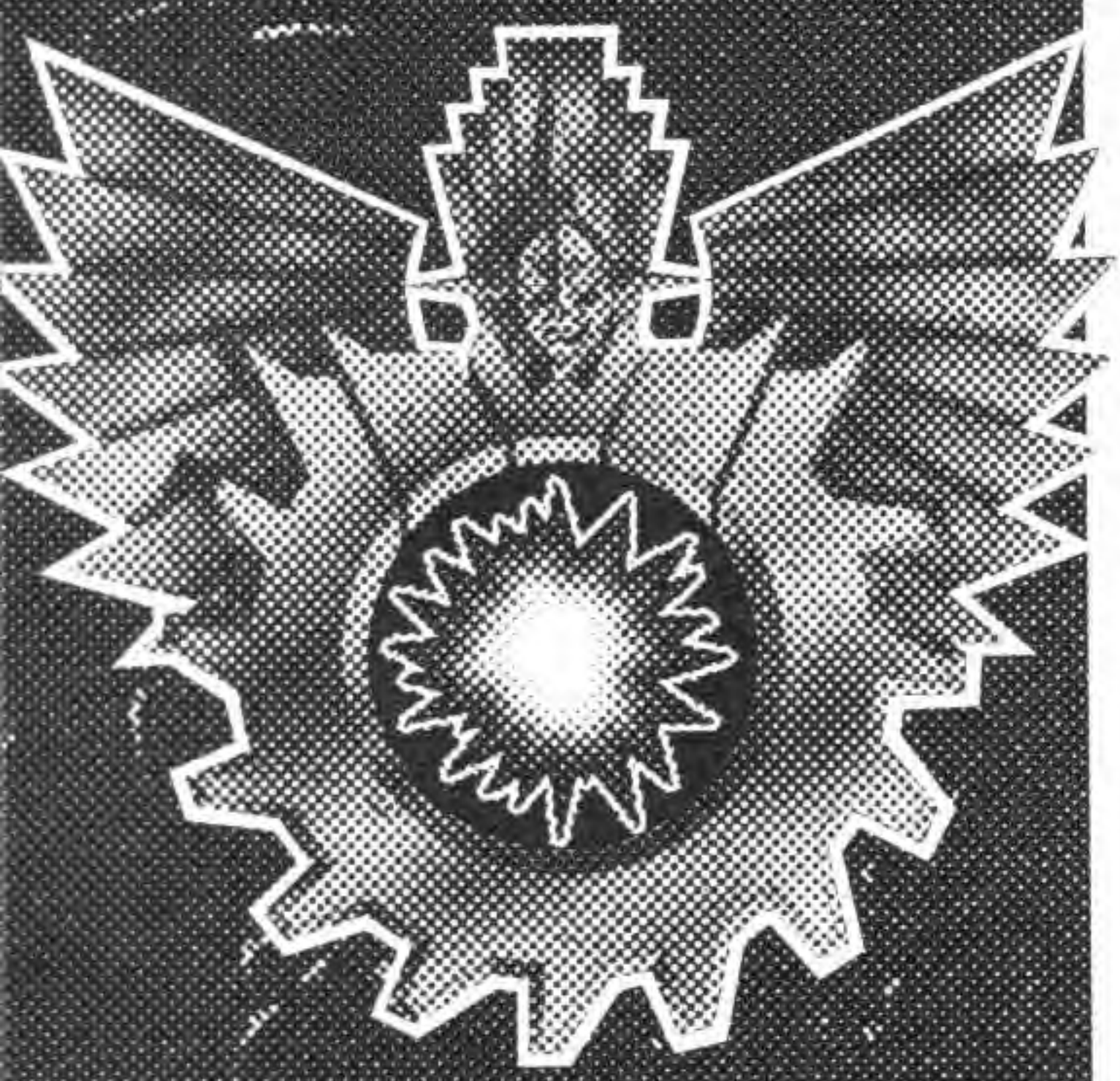
*(Exempel: Ett vapen med kikarsikte som förstör 6 gånger kan inte användas för attacker med siktning på kortare håll än 60 meter.)*

**NATTSIKTE.** Ett nattsikte kan fungera på flera olika sätt, men effekten blir att man inte får några avdrag för mörker. Vissa nattsikten har begränsad räckvidd, andra kan inte se genom ex. regn eller snö. Vissa nattsikten har inga som helst begränsningar. Välj själv.

**ÖPPNA RIKTMEDEL.** Vissa sikten tillåter att man får bägge ögonen öppna: med det ena ser man genom siktet och med det andra vid sidan av det. Fördelen är att man får en större bild och en djupkänsla. Detta ger sammanlagt +2 på CL.







## BEDÖVNING OCH CHOCK

Varje gång man träffas blir man bedövad och förlorar en handling, utom om man lyckas motstå chocken. Det kan göras genom ett normalt FYS-slag. Lyckas det, händer ingenting. Icke-hjältar (till exempel åskådare, förbipasserande, vanligt folk som råkar vara i vägen) förvandlas genast till skrikande paket när de träffas, och förblir sådana tills de får hjälp.



## ELDGIVNINGSSÄTT

Det finns fem olika eldgivningssätt. Vilka eldgivningssätt som kan användas för varje vapen anges i «Vapen»-kapitlet.

Alla attacker tar normalt en handling, om de inte sker med siktnings eller som kombinerade handlingar.

**ENKELSKOTT.** En attack med ENKELSKOTT utförs med ett tärningsslag för den aktuella färdigheten (Pistol, Gevär, Axelavskjutna vapen eller Granatkastare); om attacken lyckas slår man för normal skada. Minska ammunitionen med ett. Attacken kan undvikas på vanligt sätt.

**TRESKOTTSSALVA.** När man skjuter en TRESKOTTSSALVA gör man först en helt vanlig enkelskottsattack (som ovan); lyckas den, får man göra ytterligare ett attackslag, fast med den aktuella automatvapen-färdigheten («Lätta» om vapnets STY-krav är mindre än 17, «Tunga» om det är 17 eller högre) istället. Om någon av attackerna lyckas får målet Undvika — ett lyckat Undvika-slag innebär att han undvikit båda attackerna. Minska ammunitionen med tre.

**AUTOMATELD.** AUTOMATELD fungerar precis som en treskottssalva, men man får göra ett tredje attackslag om den andra attacken lyckas. Minska ammunitionen med 10. Separata Undvika-slag måste göras för varje lyckat attackslag.

**ELDSTÖT.** Spelaren bestämmer hur många skott ELDSTÖTEN ska innehålla, minst 2, högst 5. För varje skott slår man ett separat tärningsslag precis som för enkel-skott. För varje ny kula får rollpersonen ändra riktning en ruta, så med fem skott kan man skjuta mot maximalt fem olika, men angränsande, rutor. På det första skottet får man en modifikation på -2, och för varje efterföljande skott ytterligare -2, till CL. Alltså: 2 skott: -4, 5 skott: -10. Modifikationen gäller alla attackslagen. Om ett mål träffas av flera attacker, måste han slå separata Undvika-slag för varje lyckat slag om han vill undvika. Den angripande måste avsluta eldstöten, dvs han måste skjuta alla de skott han sagt att han tänker skjuta.

**MEJNING.** Med MEJNING kan man försöka «spraya» ett område med eld, vilket kan behövas om man angrips av många fiender på en gång. Bestäm först

hur stort område som ska täckas (minst ett mål, maximalt 90°). Alla kombattanter som finns inom området utsätts för en attack med den aktuella automatvapen-färdigheten («Lätta» eller «Tunga») med -3 på CL. Personer som försöker Undvika en mejning har +3 på sina FV för Undvika. Minska ammunitionen med 20. Denna typ av attack kan inte kombineras med siktnings.

## PERFEKTA SLAG OCH FUMMEL

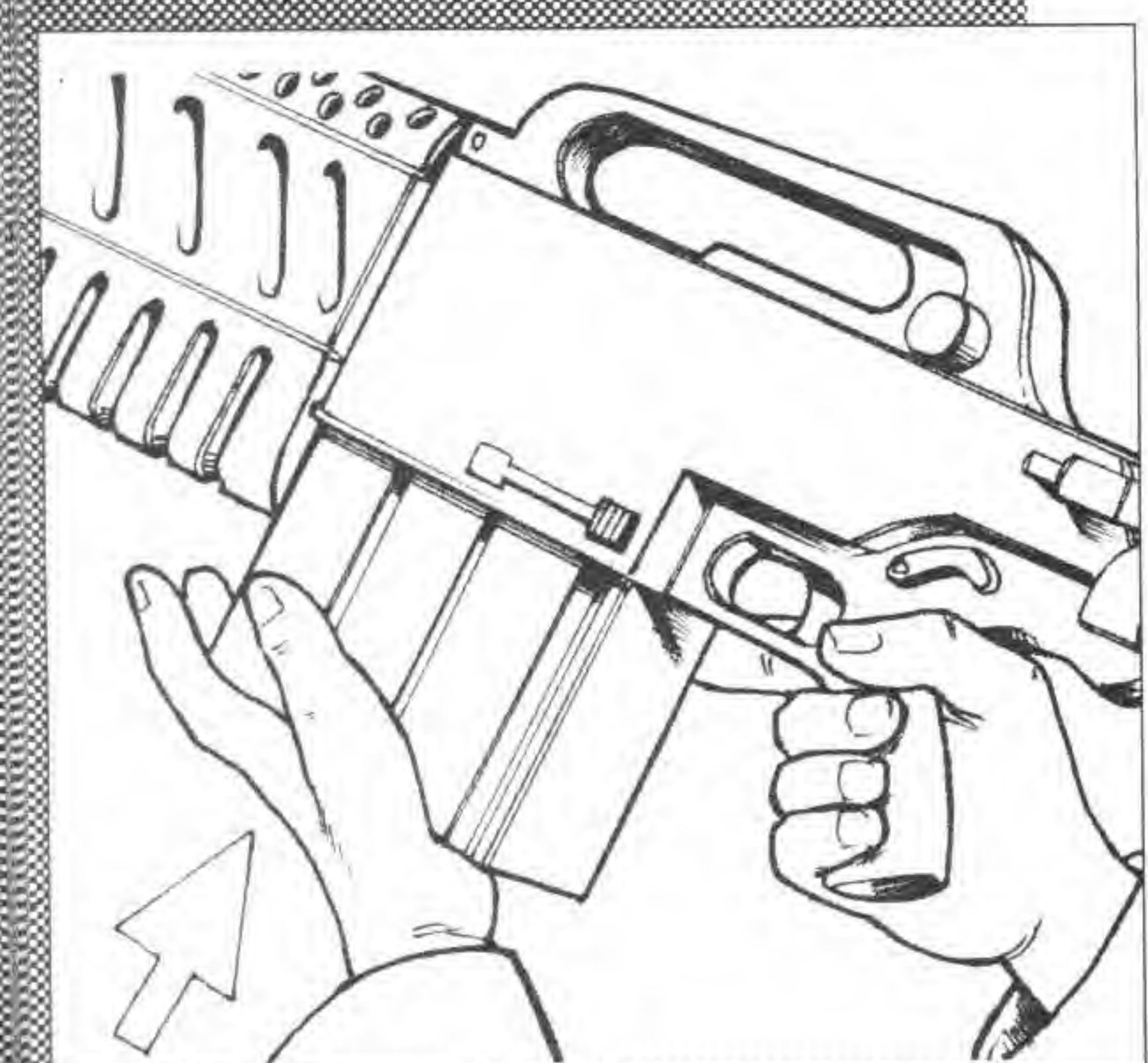
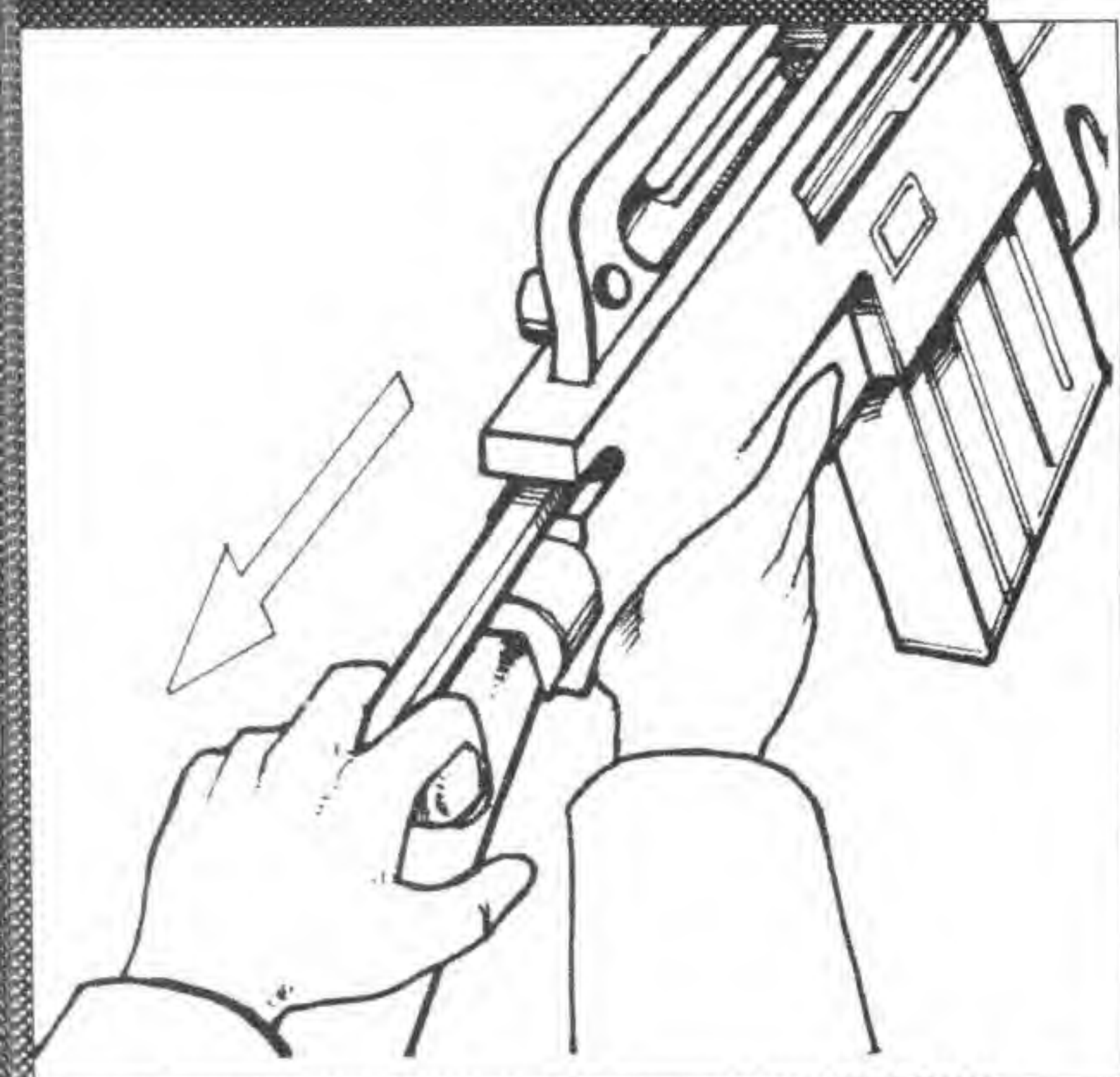
Ett PERFECT SLAG kan inte Undvikas eller pareras. Det gör automatiskt maximal skada (och alltid minst 3) utan några avdrag för offrets eventuella rustning. Granater, eldkastare och andra vapen som påverkar flera personer, ger bara maximal skada på ett av offren; de andra får normala skador men kan inte Undvika. Ett perfekt slag när man skjuter automateld betyder bara att just den attacken är perfekt, och bara mot en enda person.

FUMMEL innebär alltid att man missar, även om man har stuckit in gevärspipan i munnen på ett medvetslöst offer eller kniven vilar mot hans strupe. Dessutom förlorar man automatiskt sina 1T6 följande handlingar, även om de sträcker sig in i en följande stridsrunda. Under den tiden kan man inte göra någonting alls, utom att Undvika eller ta skydd. Se även eldavgång och särskilda regler för fummel med granater.

## OMLADDNING

Man kan inte skjuta om man inte har tillräckligt med ammunition i vapnet, och när man får slut på ammunition måste man ladda om. Hur lång tid det tar beror på vapnet, och anges i vapentabellen i kolumnen «omladdningstid», som anger hur många handlingar det tar att byta magasin eller patronbälten, eller att fylla ett inre magasin helt. Under dessa handlingar får man inte göra något annat. Om man måste Undvika under tiden behöver man inte börja om, men man får inte tillgodogöra sig de handlingar då man Undviker.

Slå ett färdighetsslag för den aktuella vapenfärdigheten för att ladda om. Om det lyckas är allt bra och man kan skjuta igen genast efter omladdningen. Misslyckas man, kan man försöka igen i nästa handling. Fummel betyder att man tappar magasinet (använd granattabellen för att se var det landar), och måste ägna en handling åt att plocka upp det, och sedan börja om från början med omladdningen.





## ELDAVBROTT

När man fumlar med ett eldhandvapen slår man 1T10. Om resultatet är HÖGRE ÄN vapnets ELDAVBROTTSVÄRDE (EV), har vapnet drabbats av eldavgbrott. Annars förlorar man «bara» de vanliga 1T6 handlingarna.

När ett vapen fått eldavgbrott måste man lyckas med

två färdighetsslag för det aktuella vapnet innan man kan skjuta igen. Varje sådant försök tar en hel stridsrunda, under vilken man inte kan göra något annat. Om ett av dessa färdighetsslag misslyckas, får man försöka igen tills man har fått två lyckade slag. De behöver inte vara i följd.

## RESULTAT AV ATTACK

Om en attack lyckas och inte Undviks, gör den skada, dvs målet träffas.

- 1 Slå 1T20 för att bestämma var på kroppen man träffar.
- 2 Slå den/de skadetärning(ar) som hör till vapnet.
- 3 Dra ifrån målets rustningsfaktor.
- 4 Resultatet är det antal kroppspoäng som målet förlorar från den träffade kroppsdelen.
- 5 Eventuella effekter av skadan börjar gälla omedelbart.

## TRÄFFOMRÅDE

Det finns två tabeller för att avgöra var man träffar, en för missilvapen och en för närstrid. Slå 1T20 och leta rätt på siffran i rätt kolumn. Följ raden ut till höger för att finna träffområdet. Särskilda handlingar som att sikta noggrant

### TRÄFFOMRÅDE

Närstrid	Missilvapen	Område
1-3	1-3	Vänster ben
4-6	4-6	Höger ben
7-9	7-8	Vänster arm
10-12	9-10	Höger arm
13-15	11-14	Mage
16-18	15-19	Bröst
19-20	20	Huvud

och särskilda vapen som handgranater och eldkastare har särskilda regler för detta.

## ELDGIVNING MOT FÖREMÅL

Angrepp mot fordon eller byggnader fungerar ungefär som vanliga attacker, fast SL kanske kan behöva göra en egen tabell för träffområden, beroende på föremålets form. Det går också att skjuta genom väggar och bunkrar, som då fungerar som extra rustningar. Här nedan finns rustningsfaktorer för några olika material.

Material	RF
Trä	2 per 5 cm
Sten	6 per 5 cm
Stål	10 per 5 cm
Normal vägg inomhus	6
Normal yttervägg	15

Skjuter man mot ett fordon som rör sig bör SL lägga på en negativ modifiering på mellan -3 och -15.

## SKADOR AV SPECIELLA VAPEN

### GRANATER

Det finns två sorters granater: handgranater som man kastar och granater som avskjuts med en granatkastare. Det tar en handling att AVFYRA en granat, och den exploderar alltid när den slår ned (=omedelbart).

Handgranater tar två handlingar att använda; en för att osäkra den och en för att kasta. Den andra handlingen kan samtidigt vara en «rusning» eller ett «utfall». Granaten exploderar i slutet av den andra handlingen. Det är möjligt att kasta redan i den första handlingen, t ex för att undvika fummel, men då får man -5 på attackslaget och granaten fortsätter (om det är möjligt) 1T4 rutor (1T6 meter) i kastriktningen efter att den har slagit ned, innan den exploderar.

Alla skador från granater kan Undvikas på normalt sätt, men man måste slå separata tärningsslag för varje träff.

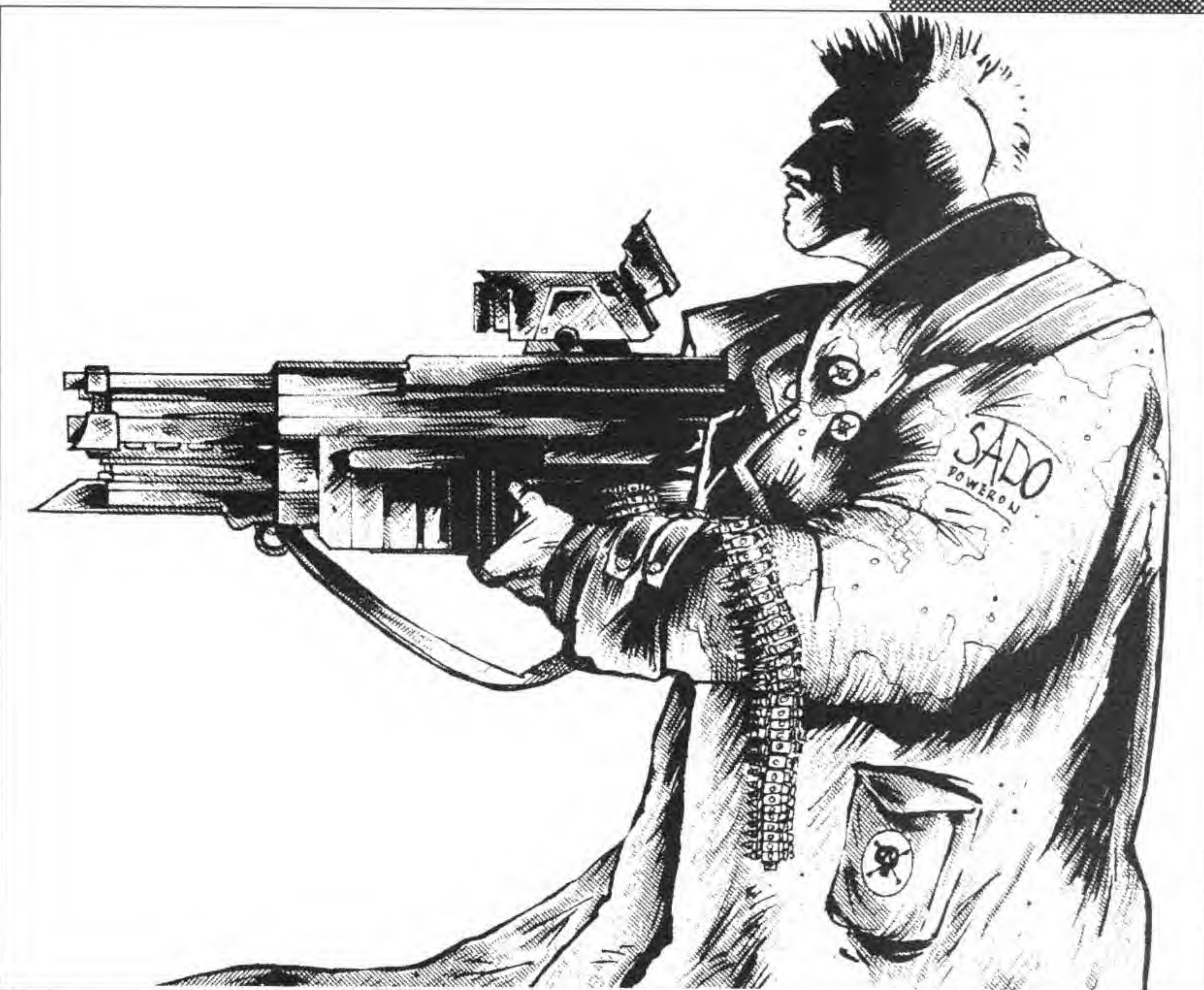
När man använder en granat bestämmer man först i vilken ruta man vill att granaten skall landa. Siktlinjen kan

gå genom rutor med andra personer, men inte genom väggar eller andra föremål som man inte kan lobba över. Om attackslaget lyckas landar granaten i rätt ruta och exploderar där. Om attacken misslyckas slår man 1T10 och läser av i granattabellen för att se var granaten exploderar. Om det resultat som tabellen utvisar är omöjligt på grund av hinder, exploderar granaten så fort den träffar ett fast föremål.

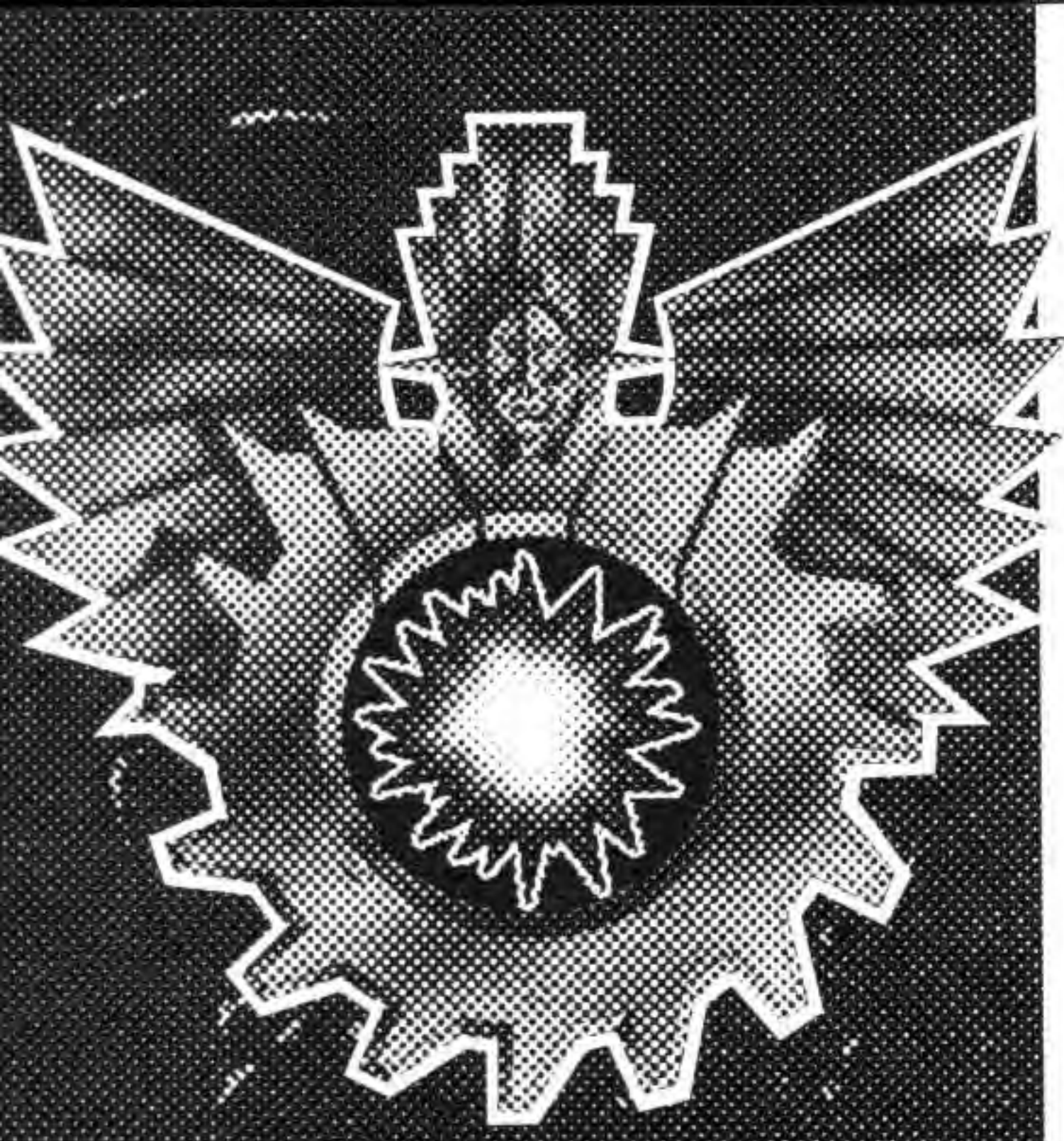
Alla som befinner sig inom splitterytan och har fri siktlinje till explosionen utsätts för splitter. Beroende på granaten får de mellan 1 och 1T10 träffar som VAR OCH EN gör den angivna skadan. Separata träffområden slås fram för varje splitter (skadeslag), och det är fullt möjligt att få



Om färdighetsslaget misslyckas, slå 1T10 och se i diagrammet var granaten detonerar.







flera träffar i samma kroppsdel

*Exempel: Granatkastaren GK-240 har följande värden:*

*#TO (Antal träffområden): 1T3*

*SY (Splitteryta): 1*

*SKA (Skada): 1T6+1*

*Detta betyder att alla mål i rutorna intill den ruta där granaten exploderar får 1T6+1 poängs skada i 1T3 kroppsdelar.*

**FUMMEL MED HANDGRANAT.** Det finns två sätt att kasta en handgranat: på en eller två handlingar. Väljer man den «långsamma» metoden, slår man 1T10

och läser av på granattabellen var den träffar. Resultaten 9 och 0 innebär att den exploderar vid kastarens fötter (i samma ruta).

Har man valt det snabba sättet att kasta granaten, hinner man ta upp en tappad granat innan den exploderar, och göra ett nytt försök — under förutsättning att man har en handling kvar. Det andra försöket blir då också ett «snabbkast». Skulle man fumla igen, är det inte mycket att göra. Tyvärr.



## ELDKASTARE

Eldkastare sprutar en stråle av brinnande vätska mot målet. Alla mål i siktlinjen mellan den som använder eldkastaren och målet får normal skada i 1T4 kroppsdelar. Rustningar skyddar som mot eld.

Angrepp med eldkastare kan Undvikas som vanligt, med ett enda Undvika-slag för hela attacken. Resultatet av skadeslaget minskas med ett för varannan rutas avstånd (avrunda nedåt); är avståndet 7, reduceras skadan med 3.

## HAGELGEVÄR

Anfall med hagelgevär går till som vanligt, men man slår två gånger för träffområde och skador. En annan skillnad är när man försöker Undvika hagelgevär; inte ens ett lyckat Undvika-slag innebär att man undgår att träffas, men ett lyckat slag ger halv skada (avrunda nedåt men inte mindre än 1). «Slugs» (en speciell ammunition med endast ett fåtal mycket vassa «kulor») Undviks på vanligt sätt.

*Exempel: Någon skjuter på McBride med hagelgevär, och träffar. Enligt skadeslagen fick han 6 KP skada i bröstet och 3 i huvudet. Men McBride lyckas med sitt Undvika-slag, och får därför bara 3 KP skada i bröstet och 1 i huvudet.*

## EFFEKT AV SKADOR

**ARMAR.** När man bara har EN KP kvar i en arm får man -5 på CL i alla attacker och färdighetsslag där man använder den armen. När det inte finns några KP kvar, kan man inte använda armen alls.

**BEN.** När man bara har EN KP kvar i ett ben rör man sig en ruta mindre per handling än normalt. När det inte finns några KP kvar, rör man sig två rutor mindre än normalt. Effekten är kumulativ, så att om båda benen har noll KP rör man sig fyra rutor mindre än normalt.

**BRÖST, MAGE OCH HUVUD.** När man bara har EN KP kvar i bröstet, magen eller huvudet, får man göra en handling mindre än normalt per stridsrunda. När man har noll KP kvar är smärtan så intensiv att man förlorar medvetandet. Effekterna är kumulativa, så att om både bröstet och magen har en KP kvar gör man två handlingar mindre än normalt.

## KRITISKA SKADOR OCH BLODFÖRLUSTER

En kroppsdel som inte har några KP kvar är oanvändbar på grund av smärta och skadechock. När antalet KP i en kroppsdel sjunker under noll börjar skadan bli riktigt allvarlig.

En arm eller ett ben som har förlorat DUBBELT SÅ MÅNGA KP som den hade från början räknas som KRITISKT SKADAD, och måste få läkarvård inom en timme, annars blir den permanent oanvändbar (måste antagligen amputeras).

Dessutom tenderar en kritiskt skadad lem att blöda så mycket att man förlorar en KP från bröstet varannan SR — vilket innebär att man kommer att förblöda om man inte får vård. Blödningen kan stoppas med en lyckad användning av färdigheten Medicin (tar tre hela SR och kräver att man har ett första hjälpen-paket eller motsvarande).

Om bröstet, magen eller huvudet får kritiska skador dör man.

## VÅRD OCH LÄKNING

Om man ligger på sjukhus och får vård, läker kroppen naturligt två KP per dag i varje skadad kroppsdel. Om man bara ligger hemma och vilar, läks en KP per dag. Är man uppe och rör på sig, läks EN KP på två dagar.

Kritiska skador läks hälften så fort (skador anses kritiska tills kroppsdelens har nått noll KP).

Hastigheten i läkandet kan ökas med hjälp av medicin eller kirurgi.

*Exempel: Ett kritiskt skadat ben (hade normalt 8 KP, har nu -6) tar 10 dagar att läka helt på sjukhus (6 dagar för att nå noll, 4 dagar för att nå 8). Ligger den skadade och trycker i en kloak för att undvika frågvisa läkare, tar det 20 dagar, och om han måste flytta på sig var eller varannan dag för att undvika polisen, tar det 40 dagar.*



## SÄRSKILDA SITUATIONER

### BRÄNSKADOR

Naturlig eld gör 1 KP skada per SR på alla utsatta kroppsdelar. Icke flamsäkra rustningar har sin vanliga RF mot eld, men RF sjunker med ett varje SR. När SR når 0 är rustningen förstörd och ger inget mer skydd. Flamsäkra rustningar fungerar likadant, men de anses ha RF 10 (eller mer, om SL vill) och förlorar inte någon RF.

Extrem hetta, till exempel om man befinner sig i ett brinnande rum men utan att vara i direkt kontakt med lågorna, åstadkommer en KP skada var tredje SR. Icke flamsäkra rustningar skyddar som mot eld, flamsäkra rustningar ger fullständigt skydd.

### SKADOR AV FALL

Den som faller får 1T6 KP i skada av ett fall på tre meter. Bestäm vilken kroppsdel som drabbas med hjälp av närstridstabellen, eller logiskt. Efter de första tre metrarna ökar skadan med +1 och ytterligare en kroppsdel per meter. Rustningar skyddar inte mot fallskador, utom hjälmar som då bara skyddar huvudet.

Exempel: McBride faller fem meter från ett fönster. Enligt reglerna får han tre gånger 1T6+3 KP i skada. McBride kämpar för att landa på fötterna, och SL låter honom slå ett färdighetsslag för Vighet. Det lyckas, och McBride landar på fötterna. SL bestämmer att han därför bara får två skadeslag, ett i vardera benet. McBride slår 9 respektive 5; SL bestämmer att vänster ben är brutet och höger vrist är vrickad.

### GIFT, GASER OCH SJUKDOMAR

Det finns miljontals olika gifter, sjukdomar och gaser i *Mutant Chronicles* värld, och att beskriva ens en liten del av dem skulle vara ett slöseri med utrymme. Låt oss nöja oss med en beskrivning av hur de fungerar.

Alla gaser, gifter och sjukdomar har en styrka (=svårighetsgrad, SG) som ställs mot offerts FYS på motståndstabellen. Om SLEMMET «vinner», drabbas rollpersonen av dess fulla effekter. Om rollpersonen «vinner», drabbas han bara av halva effekten. Är resultatet «automatisk framgång» händer ingenting.

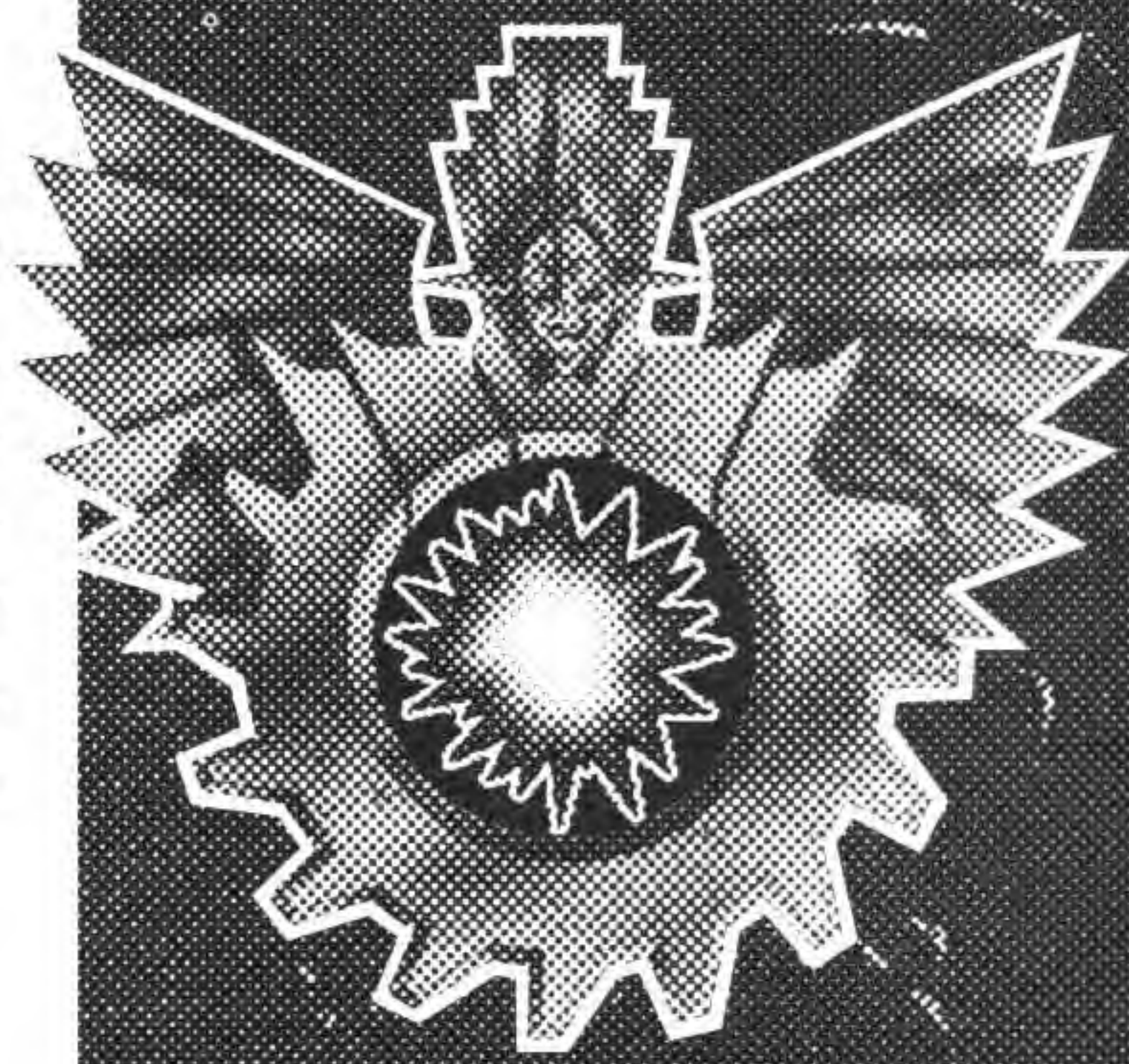
### SKOTT GENOM PANSAR PÅ FORDON

Om man skjuter på ett fordon, träffar och tränger igenom pansaret, kan detta ha mer eller mindre förödande konsekvenser. För varje genomträngande träff (dvs åtminstone en KP skada efter att rustningsfaktorn dragits av), slår man ett slag på tabellen «Fordonsskador». Slå 1T10 och lägg till antalet KP skada som åstadkommits.

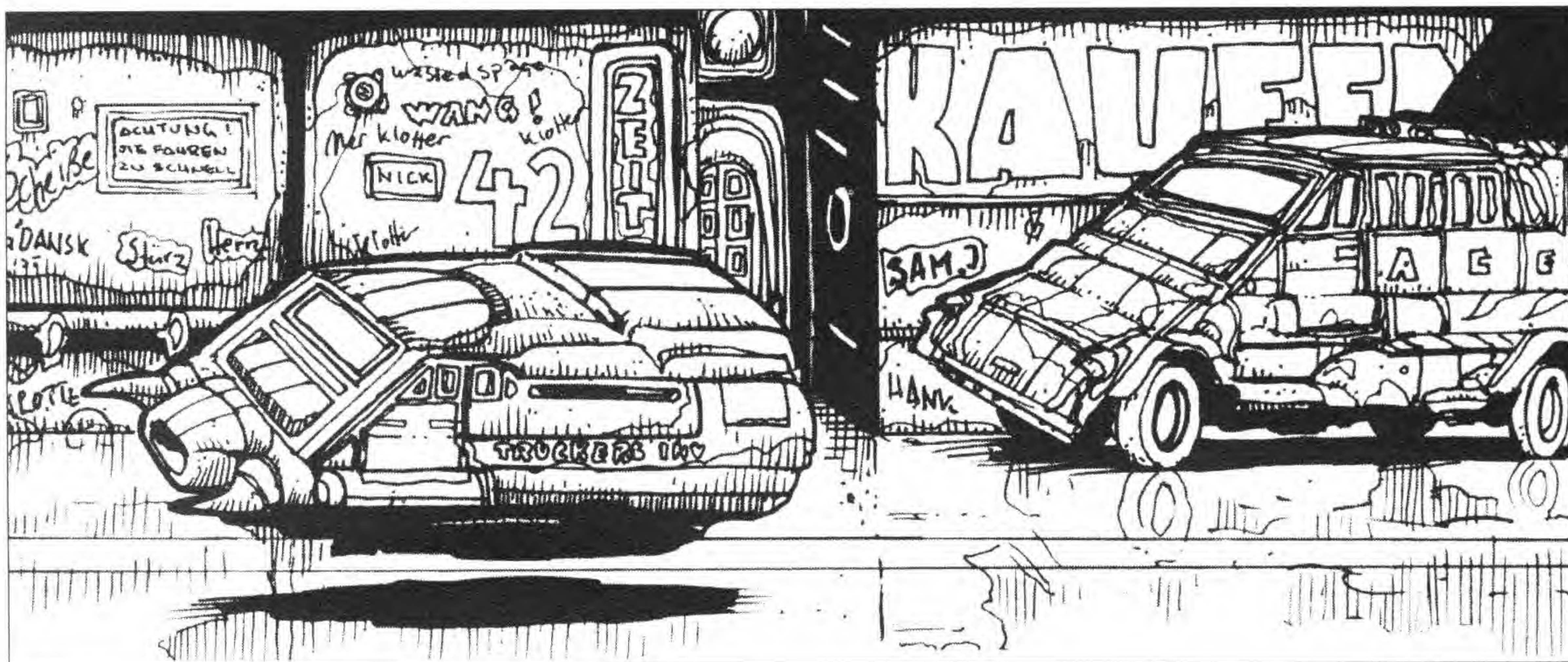
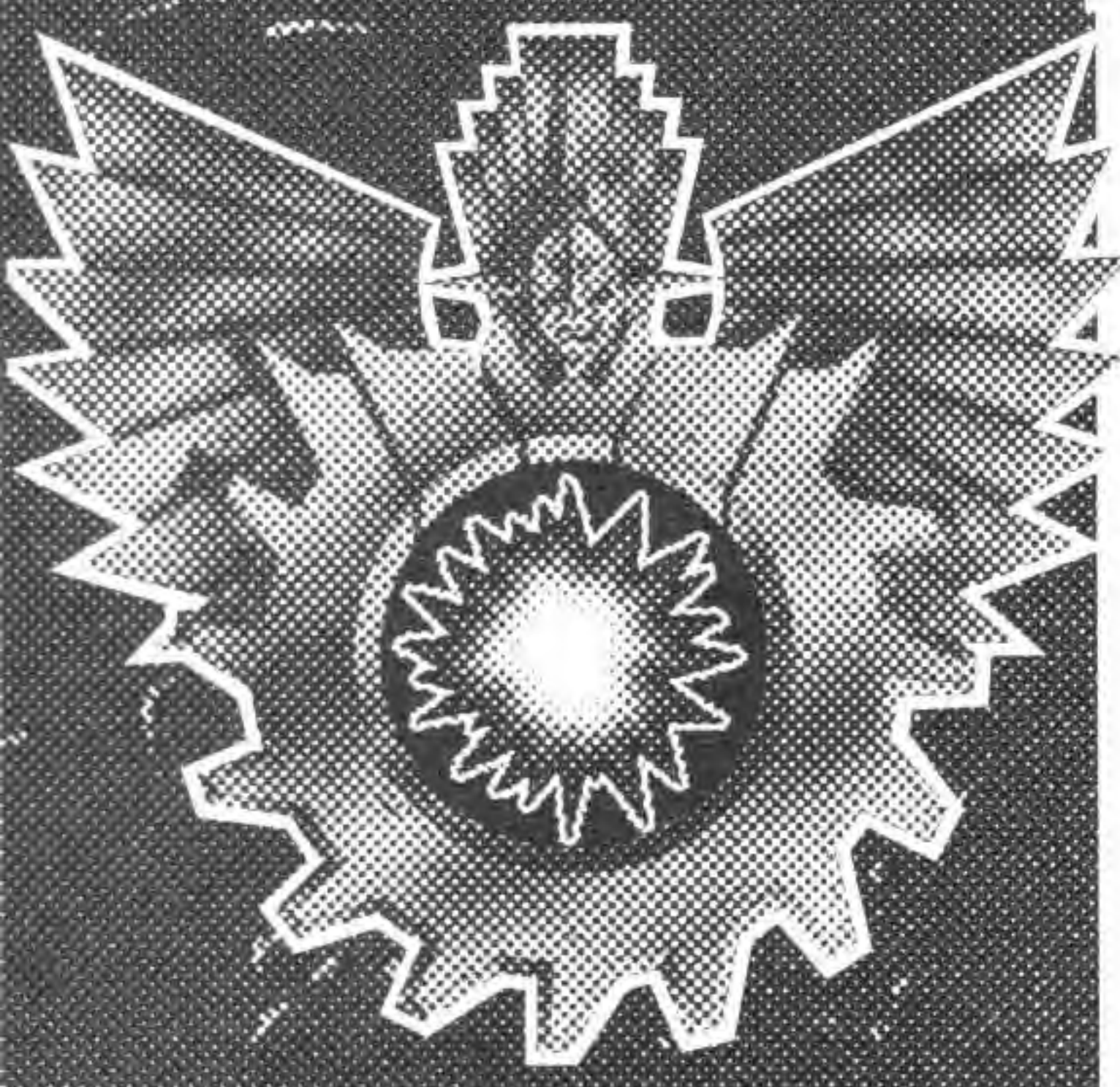
**OBS! Värmesökande missiler får +10 på CL och +1 på alla slag i tabellen «Fordonsskador».**

Exempel: McBride skjuter automateld mot en attackhelikopter typ «Grapeshot» med ett raketgevär typ «Southpaw». SL bestämmer att eftersom målet är litet, avlägset och rörligt, får McBride -10 på CL. Han klarar det första tärningsslaget för Axelavskjutna vapen men misslyckas med det andra (tunga automatvapen), och får därför inte göra något tredje tärningsslag. Han förlorar 10 granater.

Helikoptern kan förstås inte Undvika. Tärningsslaget för «antal träffområden» (1T6) blir 3. McBride slår 3 gånger 1T10+6 för att avgöra hur stor skada som åsamkas målet, och får 8, 14 och 9. När man dragit ifrån helikopterns RF (6) får vi modifikationer på +2, +8 och +3 till de tre tärningsslagen på tabellen «Fordonsskador». Om helikoptern hade haft RF 10 skulle det bara ha blivit ett tärningsslag, med en modifikation på +4.







### FORDONSSKADOR 1T10+mod Effekt

- |       |  |
|-------|--|
| 1-9   | Inga skador.   |
| 10-15 | Ringa skador. Slå en gång till med 1T10 för att se vad som blivit skadat:  |
|       | (1) RADIOURUSTNING.  |
|       | (2) ETT VAPEN. Eldavbrott tills det kommer till en verkstad.   |
|       | (3) BRÄNSLESLANG. Fordonet stannar om en minut.  |
|       | (4) VINDRUTA. Fordonet kan inte köra fortare än 50 km/t.   |
|       | (5) DÄCK/LANDNINGSSTÄLL. Markfordon kan inte köra fortare än 50 km/t, flygande fordon har 10% risk för krasch när det försöker landa.  |
|       | (6) BROMSAR. Från och med nu kan fordonet inte bromsa.   |
|       | (7) AVGASRÖR. Motorn kvävs och drabbas av resultat 8 om en minut.  |
|       | (8) MOTOR. Motorstopp. Markfordon stannar genast, flygande fordon måste försöka glidflyga och nödlanda.  |
|       | (9) slå två gånger till och ignorera resultat 9 och 10.  |
|       | (10) slå tre gånger till och ignorera resultat 9 och 10.   |
| 16-17 | Ren träff. En av besättningen eller passagerarna får 1T10 poäng skada i 1T6 kroppsdelar. Slumpa fram vem som träffas och beräkna effekten med sunt förnuft (dvs om det är piloten som träffas=krasch). |
| 18-19 | Mycket ren träff. En av besättningen eller passagerarna dödas. Slumpa fram vem, och beräkna effekten med sunt förnuft.   |
| 20+   | Kritisk skada på fordonet. Slå 1T10 till för att se vad som förstörts:   |
|       | (1) RADIO/KOMMUNIKATIONSUTRUSTNING. Se även resultat 16-17.  |
|       | (2) ETT VAPEN. Ammunitionsförrådet exploderar. Alla i fordonet råkar ut för resultat 16-17.  |
|       | (3) BRÄNSLETANK. Hela fordonet exploderar genast. Alla i fordonet råkar ut för resultat 16-17.   |
|       | (4) VINDRUTA. Fordonet måste sakta in till 50 km/t, se även resultat 16-17 1T6 gånger.   |
|       | (5) HJUL/LANDNINGSSTÄLL. Ett markfordon kör av vägen/krockar med närmaste föremål. Flygande farkoster kommer med 98% sannolikhet att krascha vid landningen.   |
|       | (6) GAS/BROMS. Fordonet löper amok och kan bara stoppas genom en krasch.   |
|       | (7) AVGASSYSTEM. Motorstopp; markfordon stannar genast, flygande farkoster måste nödlanda.   |
|       | (8) MOTORER. Motorn, bränsletanken och ammunitionen exploderar genast. Alla inom 15 meter från fordonet drabbas av resultat 16-17.   |
|       | (9) FÖRINTELSE. Alla inom 15 meter från fordonet drabbas av resultat 18-19.  |
|       | (10) slå om två gånger, och ignorera resultatet 10.  |



## MODIFIKATIONER I STRID

Här följer en förteckning över modifikationer som enbart tillämpas i strid. Se dessutom de allmänna modifikationerna i kapitlet «Expertisområden».

Situation	Modifikation av attackslaget
Eldstöt	-4 till -10
Mejning	-3
Rusning (missil)	x0,5 (avrunda uppåt)
Rusning (närstrid)	-4 eller -8
Noggrann siktning	+3 på CL eller ±5 på träffområdesslaget
Attack mot person som tagit skydd	-5
Springande mål	-3
Snabbt rörligt mål	-5
Mörkt (skymning, gryning osv)	-1
Mycket mörkt	-5
Stilla mål (medvetlös, etc.)	+2
Den attackerande är skadad	-1
1 KP kvar i arm som används	-5
Avstånd	varierar

Situation	Antal Undvika-slag som tillåts/krävs
Enkelskott	1 Undvika-slag
Treskottssalva	1 Undvika-slag gäller för båda attackslagen
Automateld	Separata Undvika-slag måste göras för varje lyckat attackslag (1-3 st)
Eldstöt	Separata Undvika-slag måste göras för varje lyckat attackslag (1-5 st)
Mejning	1 Undvika-slag med +3 på CL
Granater	1 Undvika-slag måste göras mot varje splitter
Eldkastare	1 Undvika-slag gäller för hela attacken
Hagelgevär	Lyckat Undvika-slag halverar skadorna, attacken kan ej helt undvikas
Tar skydd	Hur många Undvika-slag som helst kan göras i stridsrundan, men inget annat.
Är i skydd	Som normalt

## EXEMPEL PÅ STRID



McBride och hans två vänner Martin och Bentoni utsätts för ett bakhåll av fyra gangsters på en bakgata (ingen av de stridande har någon rustning; alla har tre handlingar per SR). Spelarna slår om initiativet, och får resultaten:

McBride	26
Skurk #1	24 (8)
Martin	24 (5)
Skurk #2	23
Skurk #3	19
Bentoni	18
Skurk #4	15

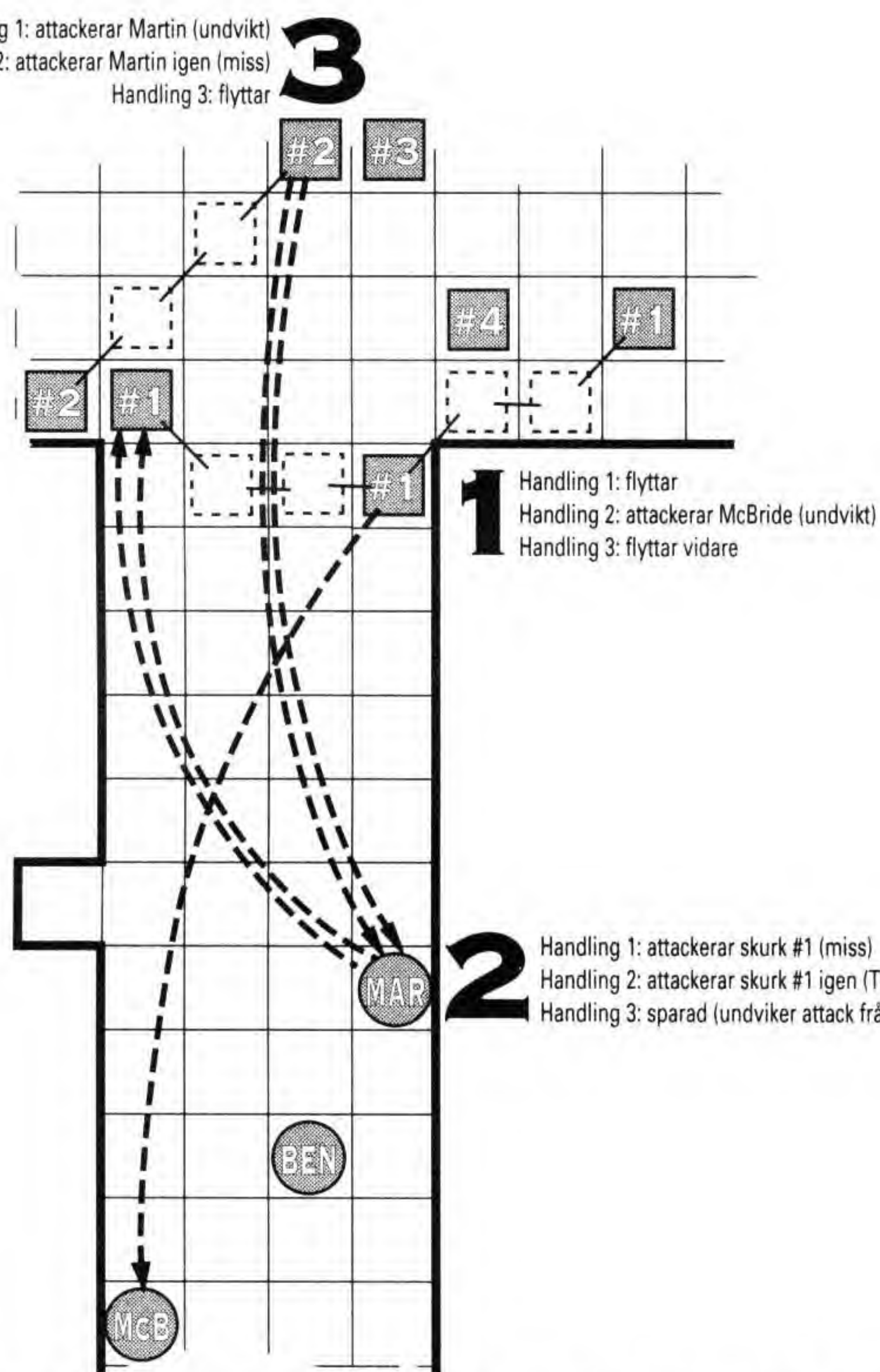
Eftersom både Skurk #1 och Martin fick samma resultat, slår de 1T10 var, och eftersom Skurk #1 fick högre resultat i den andra omgången, vann han initiativet. McBride som fick det högsta initiativet borde agera först, men väljer att stå över, vänta och se vad som händer.

1. Skurk #1 gör sina tre handlingar (flyttar sig, skjuter mot McBride, flyttar sig igen). Trots avståndsmodifikationen på -2 (10 rutor, okontrollerad attack) lyckas attacken, och McBride tvingas spendera en handling på att försöka Undvika skottet. Han klarar Undvika-slaget och inget händer utom att han förlorar en handling.





Handling 1: attackerar Martin (undvikt)  
Handling 2: attackerar Martin igen (miss)  
Handling 3: flyttar



**2.** Martin har också tre handlingar; han skjuter två enkel-skott mot Skurk #1 och sparar sin sista handling till senare. Avståndet är 7 rutor vilket ger honom en modifikation på -1. Det andra skottet träffar, och eftersom Skurk #1 redan har använt alla sina handlingar kan han inte Undvika. Martin slår för träffområde och får 20, en lyckträff! Skurken får 4 KP skada i huvudet och faller medvetslös till marken.

**3.** Skurk #2 skjuter en gång mot Martin som står närmast, träffar, och Martin använder sin enda kvarvarande handling för att Undvika. Han klarar tärningskastet så ingenting händer. Skurken skjuter en gång till men missar, och använder sin tredje handling för att flytta in bakom ett hörn.

**4.** Skurk #3 skjuter automateld mot Martin, som nu inte kan Undvika mer. Första anfallsslaget i automateldssalvan (han använder färdigheten Pistol eftersom han håller sin CAR-24 i en hand) är en träff, och Martin får 3 KP i skada i bröstet. Andra slaget i salvan (färdighet: Lätta automatvapen, eftersom CAR-24 har STY-krav 15) är också en träff, 4 KP i höger arm, men det tredje slaget misslyckas. Skurk #3 fortsätter med sin andra handling, ännu en attack med automateld mot Martin. Första kastet blir en träff, 3 KP i bröstet, men det andra kastet blir en miss, och därför får han inte slå något tredje slag, men Martin är ju ändå rätt svårt skadad. Skurk #3 använder sin sista handling för att flytta sig ur rollpersonernas siktlinje.

**5.** Bentoni har inte gjort någonting ännu. Han använder sina två första handlingar för att avancera till en bra position för att skjuta mot Skurk #3 och Skurk #4, som står i rutorna bredvid varandra. Hans tredje handling är en eldstöt med två skott mot vardera motståndaren. Det betyder att han har -8 på sina attackslag, men det blir ingen modifikation för avståndet (4 rutor). Första kulan träffar Skurk #3 i höger arm och gör 6 poäng i skada, vilket gör armen obrukbar. Den andra kulan träffar Skurk #4, som använder sin första hand-

ling för att Undvika; det lyckas lätt. Den tredje kulan missar Skurk #3 men den fjärde träffar Skurk #4 som nu använder sin andra handling för att försöka Undvika attacken. Han misslyckas och får 5 KP i skada i magen, vilket betyder att han bara har en KP kvar där.

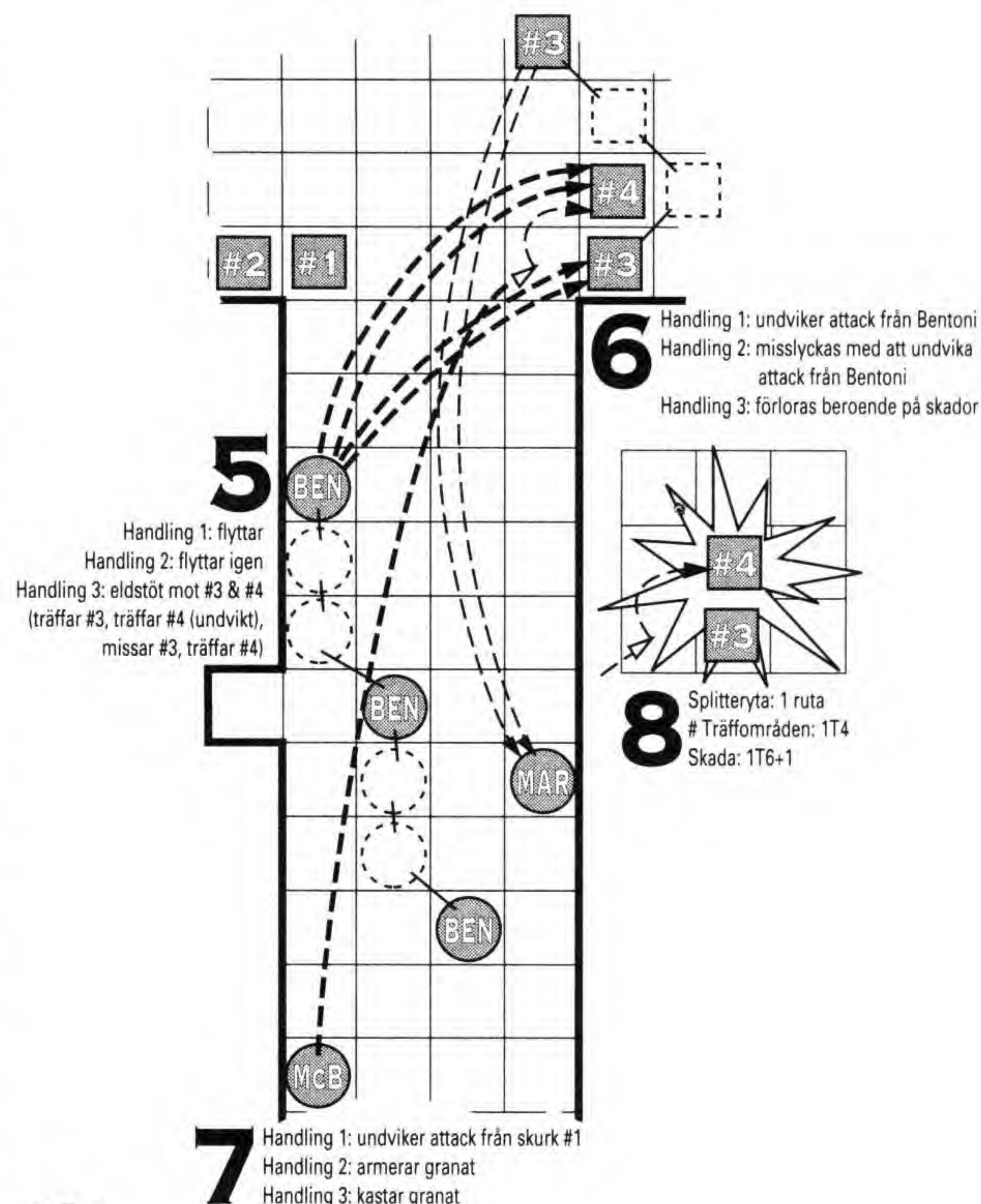
**6.** På grund av skadan i magen förlorar Skurk #4 en handling per SR, och eftersom han redan har gjort av med två handlingar på att Undvika, kan han inte göra något mer i den här stridsrundan.

**7.** Nu är det slutligen McBrides tur. Han har gjort av med en handling på att Undvika och har två kvar. Eftersom han är sist kan han bedöma situationen. Skurk #1 är medvetslös, Skurk #2 är OK och gömmer sig bakom ett hörn, Skurk #3 har en svårt skadad högerarm trots att han står i skydd, och Skurk #4 är ordentligt skadad i magen. McBride tycker att det är dags att använda sin Tirpitz-handgranat. Han kastar den mot rutan alldeles till vänster om Skurk #3 men misslyckas med attackslaget. SL slår 1T10, en fyra, vilket enligt granattabellen betyder att granaten landar i den ruta där Skurk #4 står!

**8.** Granaten gör 1T6+1 skador på 1T4 kroppsdelar hos både Skurk #3 och Skurk #4, och ingen av dem kan Undvika (de har inga handlingar kvar). McBride slår skadeslag för Skurk #3 — 3 träffområden; 4 KP i höger ben, 2 i magen och 6 i höger arm, vilket betyder att den är kritiskt skadad. I fråga om Skurk #4 slår McBride en etta med 1T4 för att avgöra antalet träffområden, så han skadas bara i en kroppsdel. Tärningsslaget för träffområde ger 12, och Skurk #4 tar ytterligare tre KP i skada i magen, och därmed är han också ute ur leken.

**9.** Stridsrundan är slut, och skulle striden ha fortsatt skulle de kvarvarande stridande ha slagit varsitt nytt initiativslag, och man hade börjat om från början. Hela händelseförloppet hittills har tagit 5-7 sekunder.

**4** Handling 1: Automateld mot Martin (2 x träff)  
Handling 2: Automateld mot Martin (1 träff)  
Handling 3: flyttar





# KONSTEN

Och krämarna kom att med ordet Konsten benämna de mystiska astralkrafter som har sitt ursprung i kosmos och som de rentrogna med rätt träning kan lära sig använda för att påverka verkligheten.

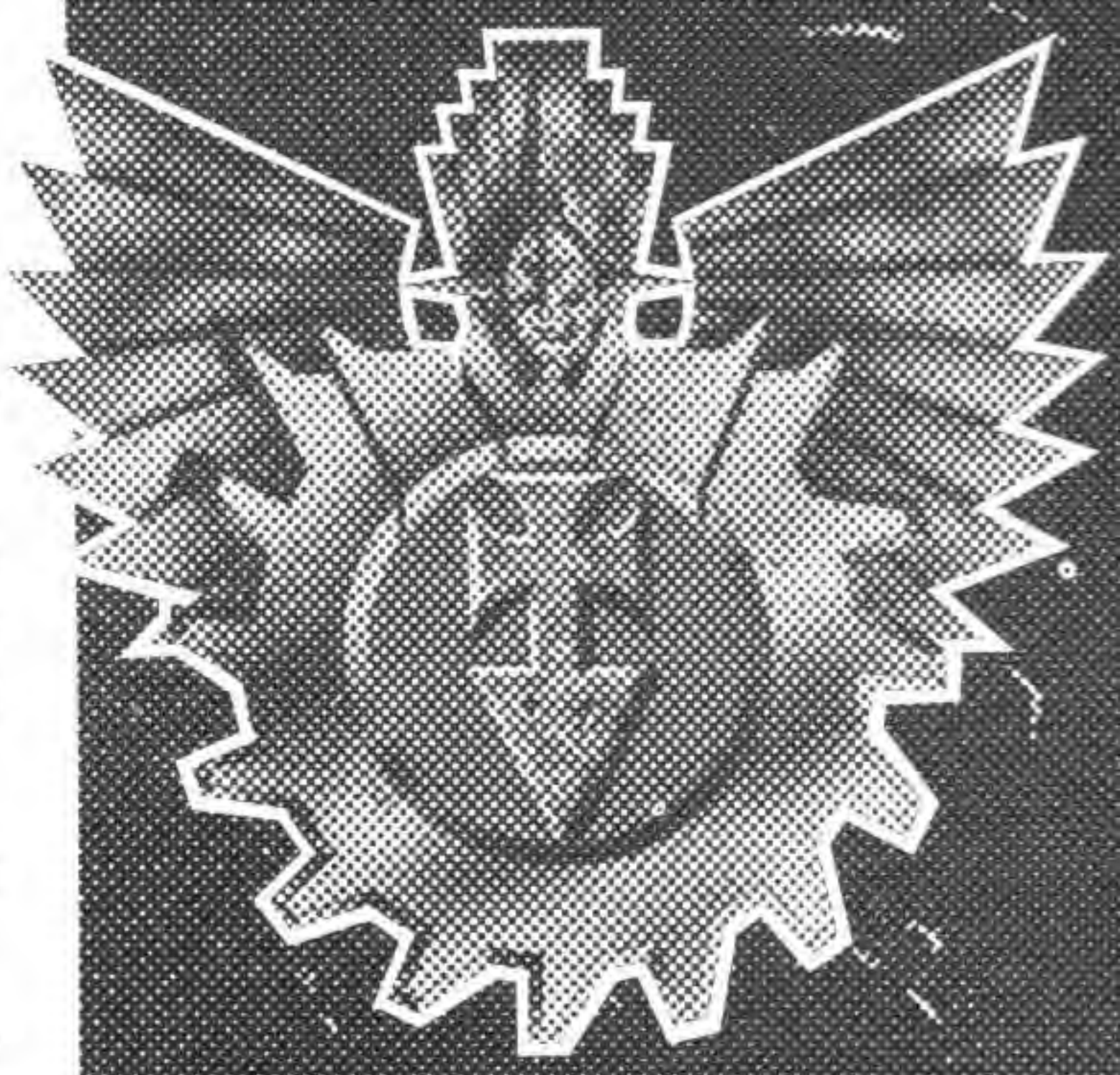
Konsten gavs åt Kardinal Nathaniel så att han kunde börja kampen mot den Mörka Legionen. Den är en helig kraftkälla, och under kardinalernas vägledning har den utforskats och bemästrats. Hittills har endast små delar av Konsten blivit undersökta och förstådda. Man vet att kraften kan kontrolleras av varelser som har rena hjärtan och tankar. Den kan formas till fysiska skepnader och krafter genom Kinetikens konst, både för anfall och försvar.

Men Konsten kan inte enbart användas för krig och förstörelse. Skådarna, som använder Förutskickelsens konst, spionerar på Mörkret, spanar ut över tomheten och genomsådar de dimmor som döljer vårt förflutna och vår framtid.

De mystiker som ägnar sig åt Förändringens konst blir mästare på att läsa tankar, skapa illusioner och driva ut dolda inflytanden.

Konsten beskrivs och visualiseras ofta som «Det vita ljuset». Genom att reflektera, fokusera, bryta och dela upp det vita i färger och mönster, skapar det kraftverkningar som ligger botten de normala naturlagarna.

— Den Sjätte Krönikan, Korstågen och Inkvisitionen\Galileo Achrostidies



## MYSTIKERNAS KRAFTSTABI- LISATOR

Mystikerna, Brödraskapets mäktiga magiker, har krafter som är svåra att bemästra och kontrollera. De släpper loss enorma energier när de arbetar med Konsten, och man vet inte om detta kan ha negativa biverkningar på mystikerna. Det har hänt att noviser börjat brinna eller upplösts i ett fint pulver, teleporterats slumpmässigt eller helt enkelt dött av hjärtsvikt när de tillåtit att använda sina krafter fritt.

Därför har Brödraskapets tekniker tagit fram en maskin som kan känna av kraftflödena och absorbera alltför starka strömmar, vilket minskar risken för överladdning — kraftstabilisatorn. Sådana apparater bärs mest som en säkerhetsåtgärd, en försäkring mot misstag; de flesta mystiker har full kontroll över vad de gör.

Kraftstabilisatorn är en imponerande konstruktion som man bär på sig som en ryggsäck. Fyra eller fler rörledningar, beroende på mystikerns kraft, sticker upp över mystikerns axlar. Ledningarna suger åt sig överflödigt energi. Hur apparaten fungerar är en väl bevarad hemlighet.

Stabilisatorn kan också användas som detektor; om det finns onormala kraftfält i närheten känner stabilisatorn av dem och informerar mystikern om deras plats och typ.

## MYSTIKERNAS DIREKTORAT

Brödraskapets Första direktorat är en hemlig organisation som uteslutande ägnar sig åt att studera Konsten och finna nya sätt att använda den för Brödraskapets ändamål.

Lärlingarna sitter i väldiga salar och studerar läran om behärsningen. De studerar ljusets flöde och hur man kan skapa om det till formler. De äldre bröderna hjälper till i träningen och delar med sig av sin kraft och sina erfarenheter.

Inom Första direktoratet finns tre större celler, var och en ägnad åt ett område av Konsten: KINETIKERNAS CELL (Kinetikens konst), SKÅDARNAS CELL (Förutskickelsens konst) och FÖRÄNDRARNAS CELL (Förändringens konst).

Dessa tre celler deltar aktivt i lärlingarnas utbildning, formar dem och förbereder dem för en framtid som mystiker. Först när man är klar med sin lärlingstid och har klarat det Första provet, upphöjs man till den Första graden av Fullkomlighet och får kalla sig «mystiker» och använda sina krafter öppet.

### MYSTIKERNA

Det är svårt att lära sig använda Konsten, och det fordrar vissa naturliga förutsättningar och medfödda gåvor. Träningen tar flera år och börjar redan i barndomen.

De som man hoppas ska bli mystiker rekryteras från den breda allmänheten. De väljs ut av profeterna och får en ny framtid inom Brödraskapet. Att bli utvald är ett verkligt lyckokast, särskilt om man är fattig; inom Brödraskapet kan man få en framtid man annars inte skulle vågat drömma om.

Men även inkvisitorer och medlemmar av det Andra direktoratet har möjlighet att få lära sig använda Konsten. Vid sidan av Krigets konst kan de också lära sig formler som hör till mystikernas område, fast de aldrig når samma färdighet i att använda dem som de verkliga mystikerna.

**TILL SPELLEDAREN:** För spelarna betyder detta att de enda rollpersoner som kan använda Konsten är mystikern och inkvisitorn. Dessa två bakgrunder är speciella och beskrivs separat från alla andra. Om en spelare inte väljer mystiker eller inkvisitor som bakgrund, kan hans rollperson aldrig lära sig Konsten. Vill han ändå använda mystiska krafter är enda utvägen att liera sig med den Mörka Legionen — att bli en kättare och lära sig den Mörka symmetrin.

### GRADER AV FULLKOMLIGHET

Varje mystiker får en rang beroende på sin skicklighet och hur väl han behärskar Konsten. Rangerna benämns GRADER AV FULLKOMLIGHET, och är ett mått på hur mycket kraft mystikern förmår kanalisera i formler. Graden har inget att göra med vilka

formler han behärskar eller hur han kan forma dem, utan är enbart ett mått på hans inneboende energi.

Det kan till exempel hända att en novis som ännu inte har nått den första Graden behärskar alla kända formler inom Konsten och även vet hur man använder dem, men han förmår ändå inte kanalisera tillräckligt med energi för att kunna använda dem i praktiken. På den första Graden klarar han av att göra effekterna märkbara — på den tionde Graden kan han förflytta berg eller slita förståndet ur tusentals människors själar i ett enda svep.

Ju högre Grad och ju mer kraft en person har, desto större respekt och inflytande får han både inom Brödraskapet och bland vanligt folk. Teoretiskt sett finns det hur många Grader som helst, men hittills har bara en handfull mystiker nått längre än till den tionde. De som når dit är bland de mäktigaste varelserna i världen, och tillhör för det mesta den hemlighetsfulla grupp som kallas «KONSTENS VÅKTARE».

Om man skall återknyta till «ljus-metaforen», talar den Grad av Fullkomlighet en person har om hur mycket «ljus-flöde» han kan kanalisera genom sin kropp. Före den första Graden kan han knappt spegla glöden hos en utbränd tändsticka, medan den som nått tionde Graden kan styra de förtärande strålarna från en exploderande sol.

### ASPEKTERNA

Man kan närma sig Konsten på många olika sätt, och det finns skilda metoder för att omvandla energierna till formler med fysiska effekter. Dessa metoder eller arbetssätt är helt olika och ger olika resultat när de används. Man kan beskriva aspekterna som färgade fönster, som gör ljuset blått, grönt, gult eller rött.

Varje sådan metod — fönster — är i sig själv en Konst. Det finns många sådana inom Brödraskapet, men den mest bekanta är KINETIKENS KONST som främst används av inkvisitorerna och av många inom mystikernas militära styrkor. De två andra är Förändringens konst och Förutskickelsens konst. Vi beskriver dessa tre aspekter av Konsten mera i detalj längre fram i det här avsnittet.

### FORMLERNAS

Inom varje Konst finns det många sätt att manipulera kraften — olika metoder att reflektera, fokusera och dela ljuset. Varje sätt kallas för en formel. Beroende på hur mycket kraft man använder till formeln, får den olika effekter.

Om man till exempel använder formeln slag från Kinetikens konst, kan man göra allt från att knacka någon på axeln till att krossa hans bröstorg. Alternativt kan man minska slagkraften och använda den överblivna energin för att tända en flammande låga.

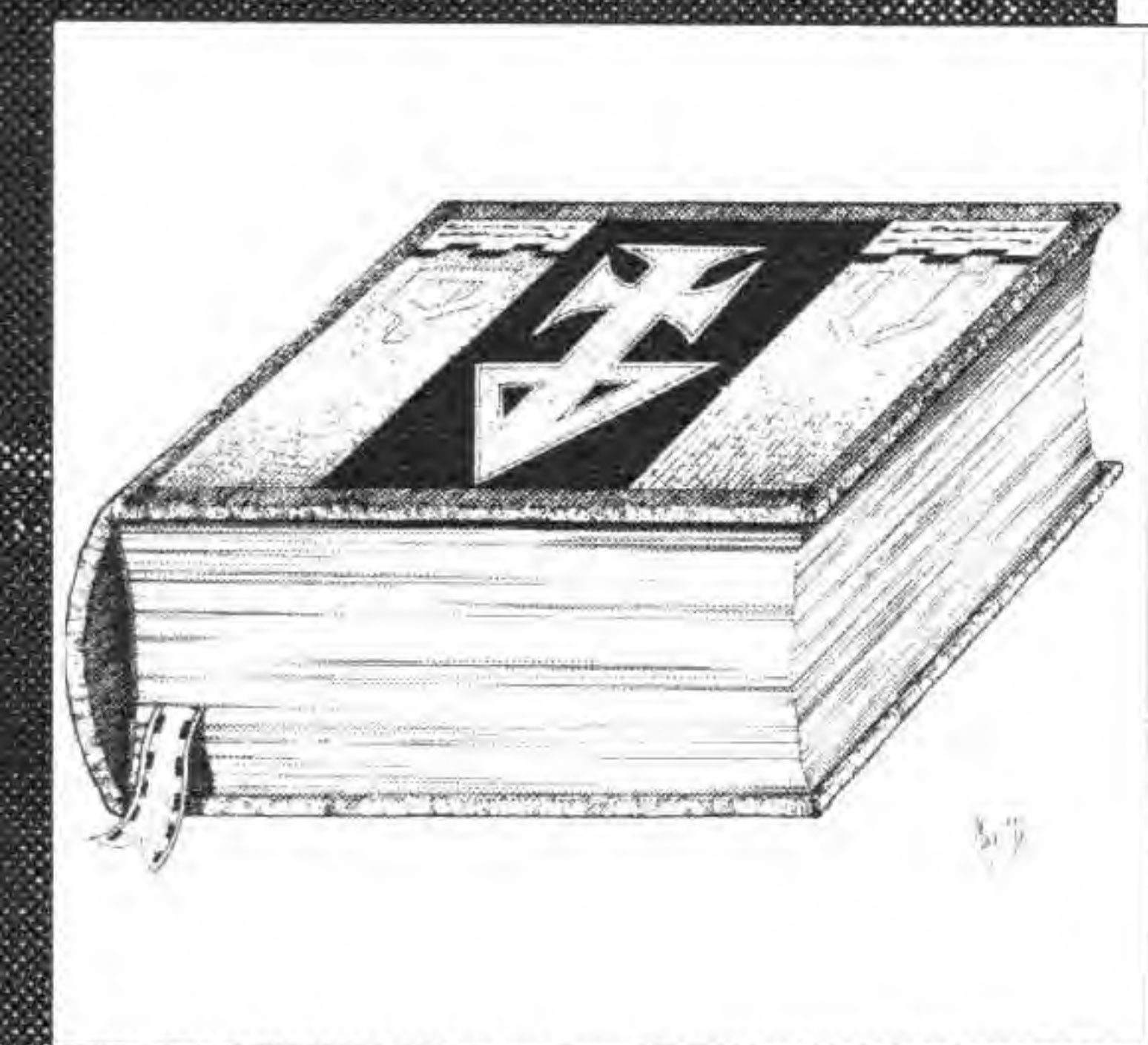






## GRATIS UTRUSTNING

Alla mystiker får ett exemplar av Codex cardinalis, välsignat av kardinalen. Denna bok är helig för mystikern och han måste alltid ha den med sig. Naturligtvis får mystikern också all den utrustning han behöver för att utföra sina uppdrag åt Brödraskapet, men vapen och annat förblir Brödraskapets ägodelar och lämnas tillbaka efter utfört uppdrag.



# ATT BLI MYSTIKER

Enda sättet att bli mystiker är att träna från barndomen. Om spelaren väljer mystiker eller inkvisitor som sin första bakgrund, betyder det att han har tillbringat hela sitt liv som lärning och kommer att börja spelet som en första Gradens mystiker eller inkvisitor. «Grundvärdena» beräknas som vanligt, men du hoppar över hela «uppväxtutbildningen».

Lärningen får en grundlig utbildning i Konsten och får lära sig en mängd formler. Alla lärningar tränas i de tre viktigaste aspekterna, så att de känner till olika sätt att närma sig Konstens krafter. Under sin framtid som mystiker kan de välja att specialisera sig inom en Konst eller att få en bredare kunskap i två eller flera Konster. Enda sättet att nå verkliga färdigheter är att specialisera sig på en enda Konst.

Gränsen för hur långt en mystiker eller inkvisitor kan nå inom Konsten beror på hur mycket tid och kraft han lägger ned, och hur specialiserad han vill bli. Eftersom formler bara kan utvecklas med fria färdighetstillval, är detta en känslig balansgång, särskilt för inkvisitorer.

Ytterst få inkvisitorer når någonsin längre än till den femte Graden, eftersom de ägnar så mycket tid åt att spåra kättare och hålla rättgångar, men det finns undantag.

## LÄRLINGSTIDEN

I stället för normal uppväxtutbildning får Brödraskapets lärningar fem tillval inom expertisområdet Kommunikation och två tillval i Rörelse. Vidare får de fyra fria tillval som de får fördela mellan Strid, Eldhandvapen och Special (INGA AV DESSA TILLVAL FÅR LÄGGAS PÅ FORMLER). Detta ersätter hela «uppväxtutbildningen» för dem, men de får grundvärden som vanligt.

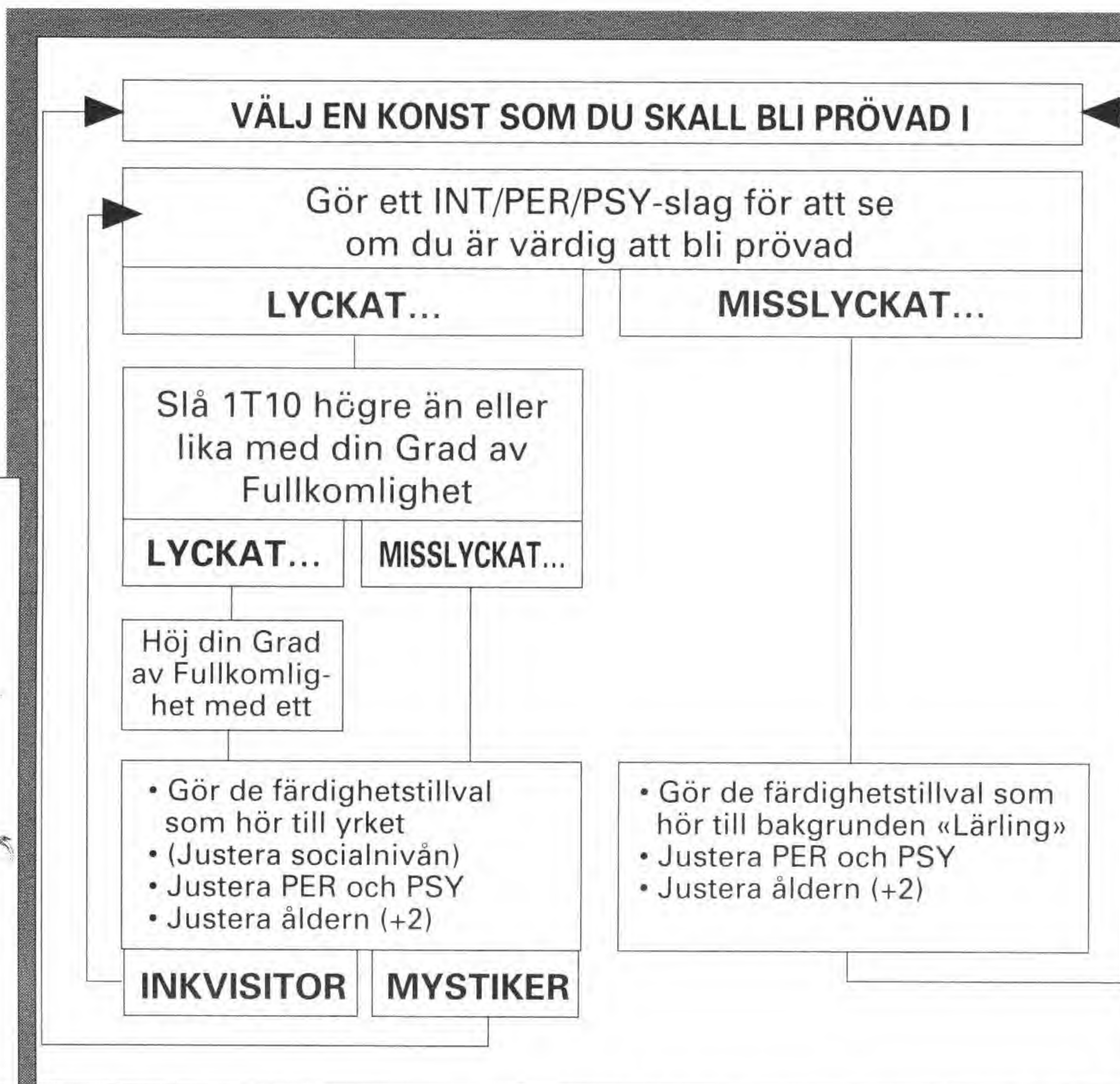
Som lärning får man inte använda sina krafter eftersom det påfrestar kroppen och det finns stor risk att Mörka makter vinner insteg i ens tankar så att man blir en kättare. Tills man har lärt sig att skydda sig mot dessa inflytanden blir man inte upphöjd till mystiker.

Lärningen är nu 16 år och blir förhoppningsvis snart upphöjd till SANN MYSTIKER (=Första graden av Fullkomlighet) och börja sin bakgrundsutveckling. En inkvisitor måste nu välja vilken av de tre Konsterna han ska specialisera sig på. Man får bara välja en, och valet kan inte ändras. Som mystiker kan man byta Konst mellan varje period av bakgrundsutvecklingen, om man så önskar.

## BAKGRUNDER

Bakgrundsutvecklingen skiljer sig något från normala rollpersoners. Den viktigaste skillnaden är att man aldrig kan bli arbetslös. Skulle man misslyckas med sina prov, placeras man i stället i

SKRIPTORIET där man får studera Ordet och Konsten djupare, innan man får försöka igen efter två år.



## PROCEDUR

- 1 Välj en Konst i vilken du vill provas (Kinetik, Förändring eller Förutskickelse).
- 2 Slå 1T20. Är resultatet lägre än eller lika med din INT, PER och PSY får du fortsätta. Annars bedöms du inte värdig, och måste studera i två år till innan du får genomgå ett nytt prov. Se «Studier» nedan.
- 3 Slå 1T10. Om resultatet är högre än eller lika med din nuvarande Grad av Fullkomlighet i den valda Konsten, har du klarat provet. En nolla är automatisk framgång. Fortsätt med steg 4 nedan. Är resultatet däremot lägre än din Grad, får du göra tillvalen för ditt yrke men du blir inte upphöjd; fortsätt därför med steg 5.
- 4 Höj din Grad av Fullkomlighet i den valda Konsten med 1.
- 5 Gör dina tillval beroende på ditt yrke (mystiker eller inkvisitor; det spelar ingen roll vilken Konst man valt). Justera

din PER, din PSY och din socialnivå. Addera 2 år till din ålder och lägg på eventuella ålderseffekter.

- 6 Upprepa steg 1 till 5 tills din rollperson är redo att delta i spelet. Eftersom inkvisitorer och mystiker är så speciella måste SL antagligen sätta en gräns för hur starka de får bli i hans kampanj — en alltför mäktig person skulle kunna tippa hela balansen.

**STUDIER.** För varje period av studier (som tar två år) gör man tillval enligt bakgrunden «lärning». Detta går till som vid normal bakgrundsutveckling, men man får ingen Grad.



## BAKGRUNDSBESKRIVNINGAR

**KRAV.** Som vanligt. Man behöver bara uppfylla kraven samma dag som man går med i Brödraskapet.

**EXPERTISOMRÅDEN.** Tillvalen «Strid & Eldhandvapen» får tas från vilket av dessa områden man vill. Endast de «fria» tillvalen får användas till formler. I övrigt som vanligt.

**SOCIALNIVÅ.** En medlem av Brödraskapet har alltid socialnivå 5 tills han når sjätte Graden av Fullkomlighet i någon av

Konsterna. Därefter är hans socialnivå lika med hans Grad (10 är dock alltid maximum).

**PER-MODIFIKATION.** Som vanligt.

**PSY-MODIFIKATION.** Den exceptionella mentala träning som Brödraskapet ger sina lärningar återspeglas i att de får en PSY-modifikation för varje bakgrundsperiod. Fungerar annars exakt som PER-modifikationen.

### INKVISITOR

Inkvisitorer måste specialisera sig på en Konst. De får aldrig byta Konst mellan två perioder av bakgrundsutvecklingen.

**KRAV:** STY 15, FYS 14, SMI 16, INT 12, PSY 9, PER 9

Strid & Eldhandvapen:	3
Kommunikation:	3
Rörelse:	1
Teknik:	—
Fria:	4
Socialnivå	±0
PER-modifikation	+2
PSY-modifikation	+1



### LÄRLING

Det är här man hamnar om man misslyckas i provet och inte blir upphöjd. Det anses inte på något sätt vanhedrande, men innebär förvisso att karriären bromsas upp och står stilla i två år.

**KRAV:** Som för yrket (inkvisitor eller mystiker)

	Inkvisitor	Mystiker
Strid & Eldhandvapen:	3	—
Kommunikation:	2	1
Rörelse:	1	1
Teknik:	—	1
Fria:	3	5
Socialnivå	±0	±0
PER-modifikation	±0	±0
PSY-modifikation	+1	+2

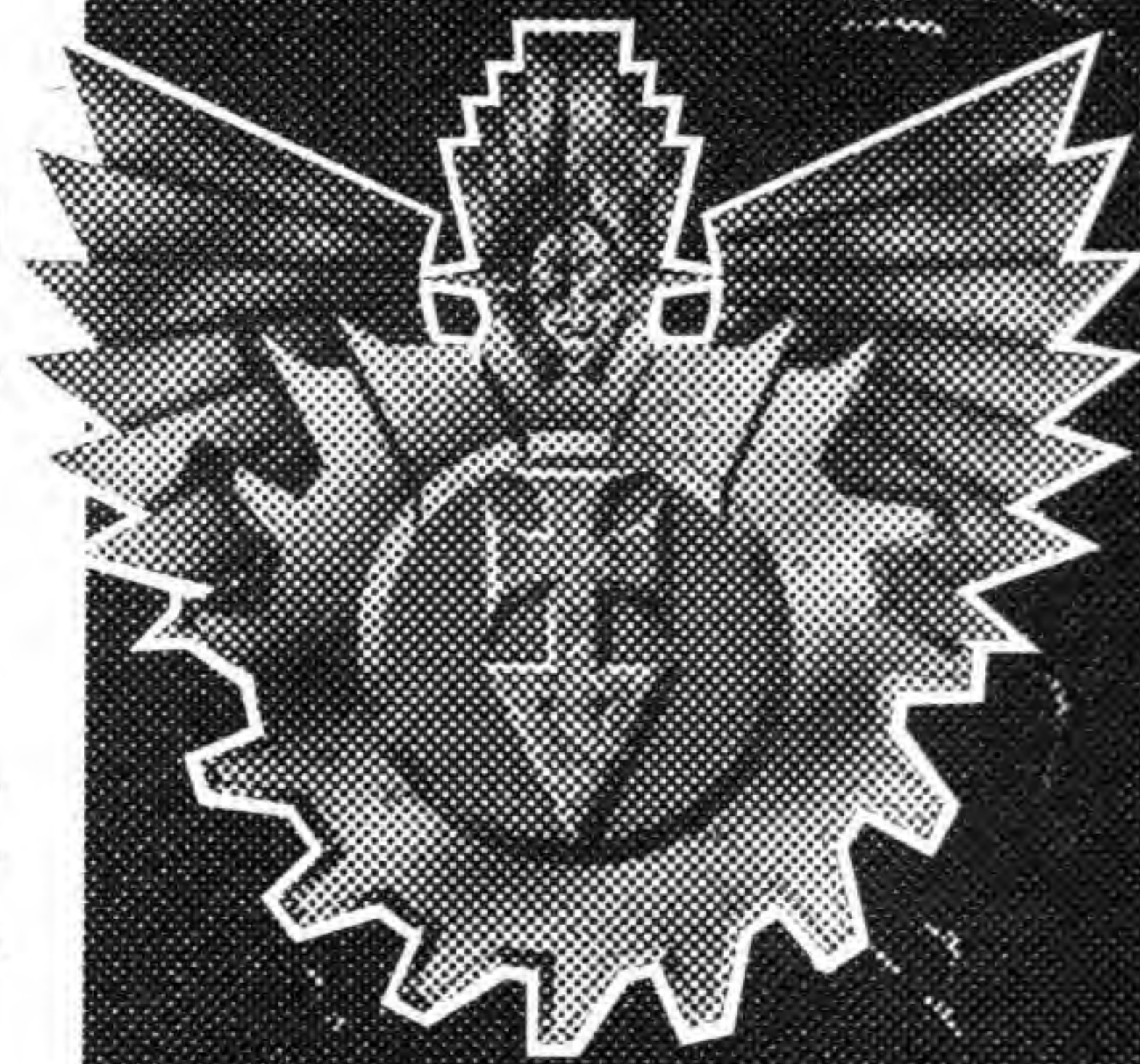


### MYSTIKER

Mystiker får byta Konst mellan perioderna i sin bakgrundsutveckling, om de så önskar.

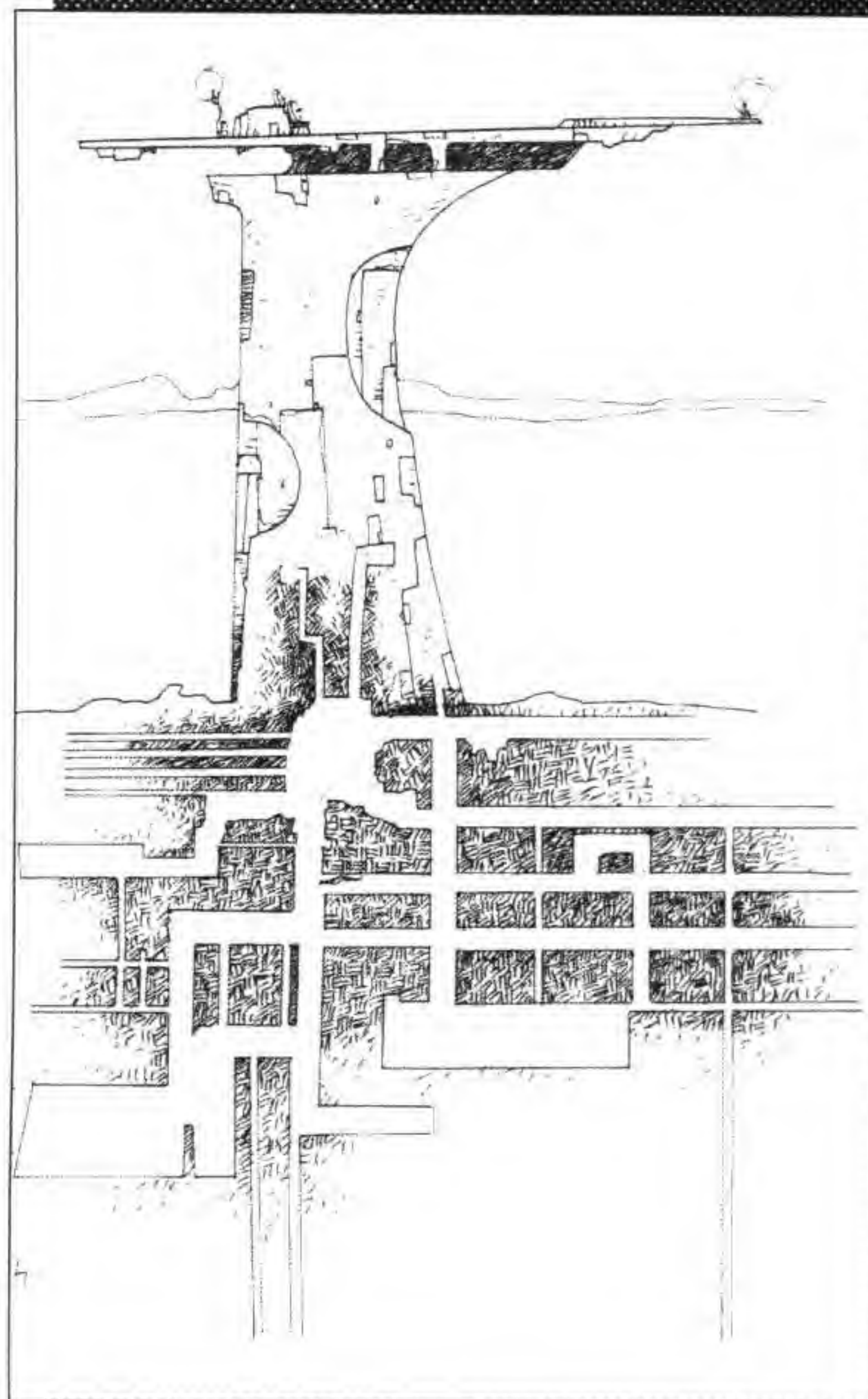
**KRAV:** STY 9, FYS 9, SMI 12, INT 13, PSY 13, PER 9

Strid & Eldhandvapen:	—
Kommunikation:	2
Rörelse:	1
Teknik:	1
Fria:	6
Socialnivå	±0
PER-modifikation	+1
PSY-modifikation	+3



### OFFRET

En mystiker som får något slags rikedomar eller ägodelar under sina äventyr, måste skänka dessa till Brödraskapet. Detta kallas för «offret» och är en helig tradition inom Brödraskapet. Att bryta denna tradition är liktydigt med kätteri och bestraffas av Inkquisitionen. De flesta av de rikedomar man får tag på på detta sätt används för att finansiera verksamheten i direktoraten.





## ATT LÄRA SIG FORMLER

För att kunna använda en formel krävs två saker: Först måste man lära sig själva formeln, alltså fraserna, mönstren, rörelserna, och så vidare. Detta lär man sig precis som vanliga färdigheter. Sedan måste man lära sig kontrollera kraftflödet, ljuset, så att formeln får sin verkan, och detta följer automatiskt av att man får högre Grad av Fullkomlighet och högre PSY.

Var och en av de tre Konsterna kan beskrivas som ett eget expertisområde, och i så fall är varje formel en egen färdighet.

Formler utvecklas precis som vanliga färdigheter. De kan bara «köpas» med de fria färdighetstillvalen. Man har ett färdighetsvärde i alla formler, precis som vanligt, och när man använder dem slår man färdighetsslag på normalt sätt. Användarens Grad avgör bara hur stor effekt formeln får. Grader kan aldrig «köpas», utan erhålls automatiskt när man blir upphöjd (i bakgrundsutvecklingen).

### ATT ANVÄNDA EN FORMEL

Det tar en handling att använda en formel, och den verkar omedelbart. Vilken effekt en formel har beror på hur mycket kraft man ger den. Det finns två begränsningar för det — användarens Grad och hans PSY.

Den kraft man väljer att ge en formel mäts i MAGNITUDER (MG). En formel av första magnituden är den svagaste, och en med magnitud 10 är mer än de flesta mystiker kan hantera. Normalt får magnituden inte bli högre än mystikerns Grad av Fullkomlighet i den Konst som formeln hör till.

Dessutom orsakar varje magnitud en tillfällig förlust av 4 poäng PSY hos användaren. Det betyder att en mystiker med PSY 14 inte kan använda formler med högre magnitud än 3. Om PSY går ned till noll svimmar mystikern av mental utmattning. Går den under noll, förvittrar hans själ och han dör.

De tillfälligt förlorade PSY-poängen återfås om man vilar; en poäng för varje timmes ostörd vila (dvs. sömn eller meditation).

### MODIFIKATIONER AV FÄRDIGHETSSLAGET:

För «vanliga» formler gäller:

- Mystikerns Grad av Fullkomlighet i den Konst han använder ADDERAS alltid till hans CL.
- Formelns magnitud SUBTRAHERAS alltid från CL.

Normala stridsmodifikationer används också om det är en sådan situation, exempelvis modifikationer för skador och stress.

Somliga formler (TELEPATI, DOMINATION, HYPNOS, KOMMANDO, UTDRIVNING och EMPATI) påverkar offrets sinne, och i så fall gäller nedanstående modifikationer. (Speciella regler gäller då också för «misslyckande»; se formelbeskrivningen.)

- Offrets PSY DRAS BORT från CL
- Formelns magnitud LÄGGS TILL CL
- Mystikerns Grad av Fullkomlighet i den Konst han använder LÄGGS TILL CL.

### HUR FÄRDIGHETSSLAGET TOLKAS

Att använda formler går till precis som när man använder andra färdigheter.

**PERFEKT FRAMGÅNG.** Får man en etta på tärningen när man gör ett färdighetsslag för en formel, ökar formelns magnitud automatiskt med 2, utan att det kostar användaren några extra PSY-poäng. Mystikern bestämmer själv vilka effekter de extra magnituderna ska ha.

**FRAMGÅNG.** Ett lyckat tärningsslag betyder att formeln har den avsedda effekten.

**MISSLYCKANDE.** Ett misslyckat tärningsslag betyder att formeln förlorar två magnituder, men förbrukar å andra sidan också 8 PSY-poäng mindre. Mystikern avgör själv vilka effekter de förlorade magnituderna skulle ha haft, alltså på vilket sätt formeln försvagas. En misslyckad formel av första eller andra magnituden har ingen effekt alls, och kostar heller inga PSY-poäng.

**FUMMEL.** Resultatet 20 betyder att formeln inte har någon effekt, men mystikern förlorar ändå hela antalet PSY-poäng.

**EXEMPEL:** Broder Michael använder formeln SLAG av första magnituden och har turen att få en etta på tärningen. Det betyder att SLAGET får effekt som en tredje magnitudens formel, men ändå bara förbrukar fyra poäng PSY. Michael bestämmer att de två extra magnituderna orsakar extra skada, sammanlagt 1T6+4 i skada.

I nästa stridsrunda försöker broder Michael igen, nu med ett SLAG av fjärde magnituden (tre mål, +4 på skador). Men den här gången misslyckas han. Effekten reduceras till magnitud två och Michael förlorar 8 PSY-poäng (alltså normal PSY-förbrukning för en formel med MG 2). Michael väljer att de förlorade magnituderna var de som skulle ha gett extra skada, så den totala skadan blir bara 1T6. Trots att färdighetsslaget misslyckades träffar formeln automatiskt, men med reducerad kraft.

Inför ett hotande nederlag gör Michael ett sista desperat försök att slå ned sin motståndare. Han gör ytterligare ett slag av första magnituden, men oturen är framme och han fumlar. Det betyder att han måste betala 4 PSY-poäng trots att formeln inte har någon effekt alls.

### ATT ÖKA SIN PSYKISKA STYRKA

Under sin lärlingstid, genom studier och erfarenhet, utvecklar mystikerna mer och mer PSY. Varje gång de gör sina färdighetstillval får de automatiskt extra PSY-poäng enligt ovan. Dessutom kan man, om man så vill, byta ett fritt tillval mot en PSY-poäng. Det finns inga gränser för hur hög PSY man kan ha.

*Exempel:* När broder Michael (ursprunglig PSY 16) upphöjdes till första Graden fick han +3 PSY-poäng, och han använde dessutom två fria tillval för att höja sin PSY ytterligare, vilket gav honom sammanlagt 21. Det är tillräckligt för att använda fem formler av första magnituden per dag utan att svimma.

De temporära förlusterna av PSY återfås om man vilar, i en takt av 1 poäng per timme.

## BESKRIVNINGAR AV KONSTERNA

Här beskrivs de tre viktigaste aspekterna av Konsten och de sex formler som finns inom var och en av dem. Formatet i de olika beskrivningarna är detsamma.

**EFFEKTOMRÅDE:** Hur stort område som påverkas av formeln. Personlig = påverkar bara användaren själv.

**RÄCKVIDD:** Det maximala avståndet från användaren till det som ska påverkas. Personlig = påverkar bara användaren själv. Beröring = användaren måste vidröra målet.

**VARAKTIGHET:** Hur länge effekten varar. Ögonblicklig = Ögonblicklig, Koncentration = så länge mystikern koncentrerar sig.

**SKADA:** Den skada som formeln eventuellt orsakar.

**ANMÄRKNING:** Alla siffror gäller en formel av första

magnituden. För varje formel anges vad som händer vid högre magnituder.

*Exempel:* formeln SLAG av första magnituden gör 1T6 poäng skada på ett mål inom 15 meter. Genom att öka till andra magnituden kan mystikern antingen (1) göra samma skada på två mål inom samma avstånd, eller (2) göra samma skada på ett mål inom 45 meter, eller (3) göra 1T6+2 poängs skada på ett mål inom 15 meter.

Ett SLAG av tredje magnituden kan vara en kombination av dessa, eller också kan man låta effekterna vara kumulativa. (dvs. tre mål, eller räckvidden 75 meter, eller 1T6+4 i skador). Mystikern själv avgör vilket.

### GRADER AV FULLKOMLIGHET

- 0 Lärning
- 1 Sann Mystiker
- 2 Sann Mystiker/  
Mysticus Minoris
- 3 Sann Mystiker/  
Mysticus Mediatoris
- 4 Sann Mystiker/  
Mysticus Majoris
- 5 Dukalmystiker
- 6 Dukalmystiker/  
Mysticus Plebeius
- 7 Dukalmystiker/  
Mysticus Autonomus
- 8 Dukalmystiker/  
Mysticus Patricius
- 9 Ärkemystiker
- 10 Ärkemystiker/Dominator
- 11 Ärkemystiker/Divinator
- 12 Ärkemystiker/Kanonisator
- 13 Princeps Mysticus
- 14 Rex Mysticus
- 15 Grand Mystic
- 16+ Väktare av Konsten

**NOT:** «Mystiker» kan alltid ersättas med Kinetiker, Skådare, Förändrare, eller Inkvisitor.



## SLAG

**EFFEKTOMRÅDE:** 1 mål  
**RÄCKVIDD:** 10 rutor/15 meter  
**VARAKTIGHET:** Ögonblicklig  
**SKADA:** 1T6

Formeln slår ett hårt slag mot målet, som en normal attack med ett eldhandvapen. SLAGET skjuts från mystikerns handflata, och normala regler om fri siktlinje gäller. Så länge man inte fumlar träffar SLAGET automatiskt, men det kan Undvikas som vanligt.

Högre magnituder orsakar följande:

- Räckvidden ökar med 20 rutor (30 m) per MG
- Skadan ökar med +2 per MG
- Ytterligare ett mål inom räckvidden träffas

Genom att lägga till två MG kan man få en av följande effekter:

- SLAGET tändar eld på luften det passerar, vilket ger exakt samma effekt som en eldkastare.
- SLAGET kan riktas mot vem som helst inom räckvidden; målet behöver inte befinna sig inom siktlinjen, men man måste känna till hans närvaro och ungefärliga position (det räcker att veta i vilket rum han är).

## SKÖLD

**EFFEKTOMRÅDE:** 1 x 1 meter  
**RÄCKVIDD:** 10 rutor  
**VARAKTIGHET:** Koncentration (rörlig) eller 1 minut (stillastående)

Skapar ett platt, blåskimrande kraftfält med rustningsfaktor 4. En rörlig SKÖLD kan flyttas omkring hur som helst, så länge användaren koncentrerar sig (använd färdigheten Parera), men om koncentrationen bryts, t. ex. om mystikern blir skadad, försvinner SKÖLDEN. En stillastående SKÖLD står där den placeras och kan inte flyttas. Den har samma hållfasthet som en vanlig dörr och måste brytas ned med våld.

Genom att öka magnituden kan man få följande ytterligare effekter:

- Öka SKÖLDENS storlek till MG x MG meter. (En sköld av femte magnituden blir alltså 5 x 5 meter.)
- Lägga till en tredje dimension (en SKÖLD av MG 2 skapar en kub på 1x1x1 meter).
- Öka SKÖLDENS rustningsfaktor med 2 per extra MG.
- Öka varaktigheten med 5 minuter per extra magnitud.
- Öka en rörlig SKÖLDs varaktighet till 1 minut (mystikern behöver inte koncentrera sig; ytterligare magnituder som spenderas på detta ökar varaktigheten med 5 minuter vardera).

## FANTASM

**EFFEKTOMRÅDE:** Personlig  
**RÄCKVIDD:** Personlig  
**VARAKTIGHET:** 10 minuter

Mystikern skapar en illusion som låter honom anta en annan humanoid varelses utseende. Mystikerns konstnärliga färdigheter och fotografiska minne bestämmer exakt hur verklighetstrogen FANTASMEN blir. Inga fysiska egenskaper förändras av formeln.

Varje extra magnitud skapar följande effekter:

- Utökar varaktigheten med en timme.
- När någon försöker genomskåda illusionen jämför man FANTASMENS magnitud med magnituden hos den upphäva-formel (ex. STÖRA KRAFT) som används av motståndaren. Extra magnituder gör det alltså svårare att genomskåda FANTASMEN.

Genom att spendera två extra magnituder kan effektområdet utökas till 1 person och räckvidden till beröring — dvs man kan lägga FANTASMEN på en annan person än sig själv.



## TELEPORTATION

**EFFEKTOMRÅDE:** 1 kg  
**RÄCKVIDD:** Beröring  
**VARAKTIGHET:** Ögonblicklig

Flyttar det berörda föremålet från en plats till en annan, oavsett väggar och annat som kan vara i vägen. Destinationen kan vara vilken plats som helst inom 1 kilometers avstånd, som mystikern känner till. För varje extra magnitud ökar effekten:

- Effektområdet ökar med 5 kg.
- Räckvidden ökar med 10 m (man behöver alltså inte röra föremålet).
- Avståndet som man kan teleportera till ökar med 10 km.

## LEVITATION

**EFFEKTOMRÅDE:** Personlig  
**RÄCKVIDD:** Personlig  
**VARAKTIGHET:** Koncentration

Denna formel tillåter mystikern att sväva rakt upp i luften med en vertikal hastighet av en meter per handling. Extra magnituder får följande verkningar:

- Varaktighet: 1 minut (varje ytterligare magnitud ökar denna med 5 minuter).
- Mystikern kan röra sig horisontellt med en hastighet av högst 10 rutor (15 m) per handling. Extra magnituder ökar hastigheten med ytterligare 10 rutor (15 m)/handling. (Om det behövs, räkna en handling som två sekunder.)
- Räckvidden ökar till Beröring. Varje ytterligare magnitud ökar räckvidden med 10 rutor/15 m (måste kombineras med utökning av effektområdet).
- Varje extra magnitud ökar effektområdet med en person (måste kombineras med utökning av räckvidden).

## EXPLOSION

**EFFEKTOMRÅDE:** 1 ruta  
**RÄCKVIDD:** 10 rutor (15 m)  
**VARAKTIGHET:** Ögonblicklig  
**SKADA:** 1T4 (#TO: 1T4; SY: 0)

Formeln skapar en kula av glödande gaser som antänds och slungas mot målet från mystikerns hand, och exploderar när den träffar. Normala regler för fri siktlinje gäller. Varje extra magnitud orsakar någon av följande effekter:

- Splitterytan (SY) ökar med en ruta för varje extra magnitud.
- Antalet träffområden (#TO) ökar med +1 för varje extra magnitud.
- Skadan ökar med +1 för varje magnitud.
- Räckvidden ökar med 20 rutor (30 m) för varje magnitud.



## KINETIKENS KONST

Kinetikens Konst är de metoder som mystikerna studerar för att lära sig fokusera energierna på att manipulera den fysiska verkligheten. Med sina medvetanden kan de flytta eller till och med teleportera föremål till platser de känner till. Dessa krafter används ofta i strid, både för offensiva och defensiva ändamål, eftersom de har förmågan att skapa sfärer av energi som antingen hindrar inkommande missiler eller accelererar föremål så att de blir dödliga vapen.

Sex sätt att använda Kinetikens konst beskrivs här.





## FÖRUTSKICK- ELSENS KONST

Det förgångna och framtiden är alltid höljt i dunkla och formskiftande moln som döljer sanningen från våra spanande ögon. Men inom Brödrskapet finns män och kvinnor som kan dra undan täckelsen och spana ned i det förflutna, så som vi kan skåda ut från ett högt berg på en klar dag.

Dessa är profeterna och krönikörerna. De är mystiker som har tränats från späda ålder att använda Konsten för att skaffa kunskap och betrakta tidens flöden.

Dessa SKÅDARE spejar in genom framtidens port, ser den oformade tid som ännu inte kommit, och försöker förutsäga det skeende som väntar oss.

Ät profeterna och krönikörerna har man rest väldiga valv, pelarstödda hallar och katakomber i katedralerna. De nedtecknar allt de ser i sina visioner, och deras iakttagelser fyller hyllmil efter hyllmil i de oändliga biblioteken, för att tolkas av framtida skådare.

När skådarna växer i skicklighet får de kraft att se klart in i tiden, och de främsta bland dem uppböjs till divinatorer eller kanonisatorer, som tjänar under Störinquisitorn och Kardinalen.

# FÖRUTSKICKELSENS KONST

## TELEPATI

**EFFEKTOMRÅDE:** 1 person  
**RÄCKVIDD:** 10 rutor (15 m)  
**VARAKTIGHET:** Ögonblicklig

(Om offret är ovetande eller ovilligt drar man bort hans PSY från CL, men lägger till formelns magnitud och mystikerns Grad av Fullkomlighet.)

Om försöket lyckas, kan mystikern undersöka offrets medvetande och genast få svar på en direkt fråga.

Exempel: «Deltog den här personen i mordet på inkvisitorn Markus?» Ett lyckat resultat ger ett jakande eller nekande svar, ett misslyckande ger inget svar alls. Svaret visar sig bara i mystikerns medvetande, som en ögonblicklig upplevelse.

När man gjort ett försök till telepati mot en person kan man inte upprepa det mot samma person förrän efter 24 timmar. Offret är alltid ovetande om mystikerns intrång i hans medvetande. Offrets egna minnen och tankar bestämmer svaret, så den här formeln kan inte användas för att förutse framtiden. Minnen som planterats med domination kan inte genomskådas av denna formel.

Denna formel används ofta när offret av någon anledning inte kan hypnotiseras av en förändrare

Om färdighetsslaget misslyckas, händer ingenting. Offret kommer inte att vara medvetet om att någon försökte läsa hans tankar.

## VISION

**EFFEKTOMRÅDE:** 1 föremål  
**RÄCKVIDD:** Beröring  
**VARAKTIGHET:** Ögonblicklig

Denna formel gör det möjligt för mystikern att relatera föremål till förflutna eller kommande händelser. När han rör vid det kan mystikern «se» viktiga händelser där föremålet spelar en roll. Ju mer väldefinierad mystikern är i sitt sökande, desto klarare blir visionen.

Varje extra magnitud kan:

- Öka räckvidden med 10 rutor (15 m).
- Specificera vilken vision som önskas (SL avgör).
- Öka effektområdet med ett föremål.

Exempel: Frågan «Är detta den dolk som kommer att döda nefariten Alakhar?» skulle, om svaret är jakande, ge mystikern en vision av hur dolken tränger igenom nefaritens rustning, in mellan revbenen och skär av hans aorta.

## FÖRANING

**EFFEKTOMRÅDE:** 1 person  
**RÄCKVIDD:** 5 rutor (7,5 meter)  
**VARAKTIGHET:** Ögonblicklig

Med denna formel får mystikern ett vagt intryck av en framtida händelse där «offret» kommer att spela en betydelsefull



TIGA framtiden man ser — framtiden kan aldrig ändras! SL måste därför vara mycket försiktig med händelser som ligger långt fram i tiden; syns rollpersonen där kan han ju inte dö förrän efter den sedda händelsen inträffat.

## NÄRVARO

**EFFEKTOMRÅDE:** 50 rutor (75 m) eller en känd eller synlig plats  
**RÄCKVIDD:** Personlig

**VARAKTIGHET:** Ögonblicklig  
Denna formel ger mystikern en instinktiv kunskap om all närvaro från den Mörka Legionens varelser. Vid tredje magnituden får man mer specifik information, till exempel vilken sorts varelser som finns i området eller om det är ett föremål eller ett kraftfält. Med magnitud fem eller högre kan man avgöra exakt vilka mörka makter som finns i effektområdet.

Varje extra magnitud (utöver de ovanstående) ökar effektområdet med 100 rutor/150 meter.

## GENOMSKÅDNING

**EFFEKTOMRÅDE:** 2 rutor (3 m)

**RÄCKVIDD:** Personlig  
**VARAKTIGHET:** Ögonblicklig

Denna formel ger mystikern förmåga att se genom fasta föremål. Det enda som hindrar formeln är bly eller organiskt material såsom trä. Bilden är oskarp och kanske inte visar hela situationen.

Extra magnituder:

- Ökar effektområdet (hur långt man kan se) med 10 rutor (15 m).
- Ger mystikern förmåga att se i totalt mörker (mycket användbart i andra situationer också).
- Ökar varaktigheten med 1 minut.

## SANN VÄG

**EFFEKTOMRÅDE:** Personlig

**RÄCKVIDD:** Personlig

**VARAKTIGHET:** Ögonblicklig

Mystikern kan instinktivt välja rätt väg när han ställs inför ett val. Det kan också gälla att få reda på vilken väg som är den snabbaste. Mystikern måste ställa en fråga, och svaret kommer som en lust att följa den ena eller andra vägen. Till exempel kan frågan «Vilken väg gick lönnmördaren?» ge en lust att gå bakåt, framåt, höger eller vänster — eller ingenstans alls, om mördaren fortfarande är alldeles i närheten.

Ju fler magnituder man använder, desto mer exakt och uttömmande «svar» kommer man att få. Varje extra magnitud ger dessutom rätt känsla vid ytterligare ett vägval. Med fem magnituder eller fler ser man glödande fotspår som visar vägen.

OBSERVERA att det alltid är den RIK-



# FÖRÄNDRINGENS KONST

## DOMINATION

**EFFEKTOMRÅDE:** 1 person  
**RÄCKVIDD:** 3 rutor (4,5 m)  
**VARAKTIGHET:** Ögonblicklig eller 6 timmar  
(Om offret är ovetande eller ovilligt drar man bort hans PSY från CL, men lägger till formelns magnitud och mystikerns Grad av Fullkomlighet.)

Med denna formel kan mystikern plantera eller radera minnen hos offret. Gäller det korta, enkla minnen (t ex «Glöm det här samtalet»), räcker det med 1T4 magnituder, effekten sker omedelbart och kräver bara att färdighetsslaget lyckas. Är det fråga om bearbetning av längre minnen, till exempel att ersätta det plågsamma minnet av tre månaders tortyr med minnet av en skön semester på Venus, krävs kanske 100 magnituder. Offret måste hypnotiseras (se hypnos nedan) eller drogas under arbetet (det tar förmodligen flera dagar innan tillräckligt många magnituder har lagts in).

Denna formel används ofta för att radera minnen av förhör eller hemliga uppdrag.

## HYPNOS

**EFFEKTOMRÅDE:** 1 person  
**RÄCKVIDD:** 3 rutor (4,5 m)  
**VARAKTIGHET:** tills den upphävs, max 24 timmar  
(Om offret är ovetande eller ovilligt drar man bort hans PSY från CL, men lägger till formelns magnitud och mystikerns Grad av Fullkomlighet.)

Denna formel gör att offret faller i ett hypnotiskt tillstånd utan någon kontroll över vad han gör. Mystikern kan befälla honom att utföra olika uppgifter som ligger inom hans normala fysiska förmåga och som inte utsätter honom för uppenbar fara. Mystikern måste ha konstant verbal kontakt med offret.

Offret minns vad som hänt under hypnosen, om inte minnena raderas, men han är inte automatiskt medveten om att han var hypnotiserad när det hände.

Om formeln misslyckas händer ingenting, och offret har ingen aning om att någon försökt hypnotisera honom.

Denna formel används ofta när man förhör människor, eftersom man då kan tvinga honom att berätta sanningen. Det är mycket effektivare och säkrare än tortyr...

## KOMMANDO

**EFFEKTOMRÅDE:** 1 person  
**RÄCKVIDD:** 10 rutor (15 m)  
**VARAKTIGHET:** Ögonblicklig  
(Om offret är ovetande eller ovilligt drar man bort hans PSY från CL, men lägger till formelns magnitud och mystikerns Grad av Fullkomlighet.)

Med den här formeln kan mystikern befälla offret att utföra en plötslig handling som inte kräver några längre förklaringar utan kan uttryckas med ett par ord (t ex «skjut!», «hoppa!», «gå åt vänster!», «tänd stubinen!»). Offret kommer genast att lyda KOMMANDOT, som en ren reflex, utan minsta antydning till tanke på konsekvenserna. KOMMANDOT är undermedvetet och efteråt fattar inte offret vad som tog åt honom.

SL bör tillåta upp till 5 poängs positiv modifikation av offrets PSY om KOMMANDOT är särskilt besvärligt eller obehagligt, till exempel om offret befäls att döda någon (1–5 poäng) eller skada sig själv (5 poäng).

Om formeln misslyckas händer ingenting, och offret har ingen aning om att någon försökt kommendera honom.

## UTDRIVNING

**EFFEKTOMRÅDE:** 1 person  
**RÄCKVIDD:** Beröring  
**VARAKTIGHET:** Ögonblicklig  
(Om offret är ovetande eller ovilligt drar man bort hans PSY från CL, men lägger till formelns magnitud och mystikerns Grad av Fullkomlighet.)

Denna formel används när man behöver omvända en kättare eller motverka effekterna av den Mörka Legionens inflytande. UTDRIVNINGENS magnitud måste vara högre än kättarens Grad. Ett lyckat

färdighetsslag medför att kättaren blir helt omvänd och inte uppvisar några spår av Mörkets inflytande. Han glömmer sina kunskaper om den Mörka symmetrin och blir egentligen bara ett lallande mentalfall som aldrig skulle kunna göra en fluga för när. Ett misslyckat försök sänker kättarens Grad med 1. Efter 24 timmar kan man göra ett nytt försök.

Man använder ofta den här formeln när man vill ta bort verkningarna av den Mörka symmetrin från dess offer, bota sjukdomar och andra effekter av Mörket.

## MENTAL MUR

**EFFEKTOMRÅDE:** Personlig  
**RÄCKVIDD:** Personlig  
**VARAKTIGHET:** Koncentration eller 1 minut per Grad av Fullkomlighet  
Med den här formeln kan mystikern motstå mörka krafter som försöker påverka hans medvetande. För varje magnitud får mystikern addera 2 till sin PSY, och sin Grad, när han slår på motståndstabellen och det gäller tärningsslag där PSY står mot PSY.

Det kostar bara 1 PSY-poäng per magnitud att använda denna formel. Dessa poäng dras av innan man slår på motståndstabellen.

Man kan använda den här formeln som ett «Undvika-slag», dvs den kan användas när som helst så länge mystikern har minst en handling kvar i stridsrundan.

Exempel: En fjärde Gradens mystiker med normal PSY 15 som använder en MENTAL MUR av femte magnituden, kommer att ha PSY 24 när han utsätts för de mörka krafterna; addera hans PSY på 15 till hans Grad, 4, plus 10 poäng för en MENTAL MUR på MG 5 = 29, minus 5 poäng som det kostar att använda formeln = 24.

## EMPATI

**EFFEKTOMRÅDE:** 1 person  
**RÄCKVIDD:** 10 rutor (15 m)  
**VARAKTIGHET:** Ögonblicklig  
(Om offret är ovetande eller ovilligt drar man bort hans PSY från CL, men lägger till formelns magnitud och mystikerns Grad av Fullkomlighet. Om färdighetsslaget misslyckas ger detta samma effekt som ett vanligt fummel, dvs inget händer.)

Lyckat användande av denna formel avslöjar offrets avsikter. Mystikern får veta om offret kommer med fredliga avsikter eller tänker skada honom. Offrets allmänna sinnesstämning avslöjas också (t ex hat, vrede, kärlek, likgiltighet, sjukdom, avsmak, osv.) Ju bättre färdighetsslag, desto mer detaljerad information.



## FÖRÄNDRINGENS KONST

FÖRÄNDRARNA, som utövarna av dessa konster kallas, har krafter som låter dem se in i människornas medvetanden, förstå och manipulera deras tankar, minnen, känslor, undermedvetna aktiviteter osv.

I all användning av Förändringens konst sker en dragkamp mellan mystikerns vilja och offrets, om detta inte är hypnotiserat, och därför använder man andra modifikationer än normalt





# DEN MÖRKA SYMMETRIN

Den Mörka Legionen föll över oss, vrålande av blodtörst, och spred förintelse i vår värld. Runt dem lyste den mörka auran som en fördärvad fackla.

Legionerna hade mörka krafter från andra existensplan och med denna energi förvred de och besudlade länderna och världen omkring oss.

Legionernas svartkonst hade märkliga effekter. Ilians trollkarlar korsade tomma rymden för att invadera våra medvetanden. De för evigt fördömda legionärerna kände ingen smärta när de vandrade genom en hagelstorm av missiler från våra trupper. Nefariterna åkallade glömda och frammanade destruktiva eldklot av brinnande pimpsten. Plåga och död kunde sändas mot våra trupper från avlägsna citadell och inga rustningar hjälpte mot dessa angrepp. Ej heller våra fästningar kunde stå emot den Mörka symmetrin.

— Den Andra Krönikan, Ilian och Den Mörka symmetrin\Plinius Varro

## DE MÖRKA GÅVORNA

Den Mörka själen projicerar en aura av kraft som omger alla dess tjänare och ger dem övermänskliga kunskaper och krafter. Denna aura kallas för den Mörka symmetrin.

Alla varelser som svär trohet till den Mörka själen får del av den Mörka symmetris krafter. Från ringa legionärer och kättare till mäktiga nefariter, har alla sin plats i det komplicerade mönster som är den Mörka symmetrin.

De krafter som Symmetrin ger kallas för de MÖRKA GÅVORNA. Det är krafter som antingen kommer direkt från den Mörka själen eller från en apostel som den mottagande varelsen tjänar.

I beskrivningarna av olika varelser anger vi vilka gåvor den har (om den har några).

### MÖNSTREN

Apostlarna har fått olika aspekter av den Mörka symmetrin. Dessa aspekter kallas för de MÖRKA MÖNSTREN och är unika för varje apostel. De gåvor som hör till de olika mönstren beskrivs under varje apostel.

Det är ovanligt men inte omöjligt för en apostels följeslagare att få gåvor från det mönster som hör till en annan apostel. Sådana utbyten sker genom byteshandel där två apostlar kan utbyta hemligheter. Särskilt inom Algeroths legioner förekommer många gåvor från andra apostlars mönster, eftersom den Mörka teknologins herre ofta byter sina tekniska påfund mot andra krafter.

## ATT LÄRA SIG DEN MÖRKA SYMMETRIN

Man kan inte lära sig den Mörka symmetrin på samma sätt som man lär sig färdigheter eller formler inom Konsten. Gåvor från den Mörka symmetrin planteras in i mottagaren av en mäktigare varelse, till exempel en nefarit eller en kraftfull kättare. Dessa varelser bestämmer själva helt och hållet över hur krafterna sprids till andra.

Normalt har kättare och andra som försvurit sig åt Mörkret någon form av kontakt med sina överordnade, som kan agera MAGISTRAR. Mörka gåvor ges då som belöningar för utförda uppdrag. Samtidigt ges ett eller flera nya uppdrag som anger vad kättaren måste göra för att få nästa gåva.

### ATT ANVÄNDA DEN MÖRKA SYMMETRIN

När någon vill använda en Mörk gåva anropar han de mörka mönstren mentalt. Den mörka auran uppfångar hans tankar och formar en effekt som motsvarar önsknigen.

Det finns inga färdighetsvärden eller magnituder inom den Mörka symmetrin, allt är en fråga om mental styrka. Varje gåva har en nivå mellan 1 och 25. Nivån har två funktioner — dels att visa hur svår gåvan är att använda, dels att avgöra hur mycket kraft den drar från användaren. De flesta gåvorna har ingen bestämd nivå utan användaren kan öka nivån för att få starkare effekt.

Exempel: Gåvan FÖRVIRRING har nivå 6+, vilket betyder att den normalt är på nivå 6, men kan ökas till nivå 7, 8, 24 eller vad som helst. Åkallaren bestämmer.

### ATT ANVÄNDA EN GÅVA

Slå på motståndstabellen med din PSY som «Grundegen-skapsvärde» och gåvans nivå som «SG». Detta kan ha fyra tänkbara resultat:

**AUTOMATISK FRAMGÅNG:** Gåvan har den avsedda effekten men drar bara hälften av sin nivå i PSY-poäng (avrunda uppåt).

**FRAMGÅNG:** Gåvan har den avsedda effekten och drar lika många PSY-poäng som sin nivå.

**MISSLYCKANDE:** Gåvan har ingen effekt men drar ändå lika många PSY-poäng som sin nivå.

**AUTOMATISKT MISSLYCKANDE:** Vem som helst ser att det är meningslöst att ens försöka detta, men man kan faktiskt göra det ändå. Det kallas för att man gör en SJÄLMORDSÅKALLAN. Om man bestämmer sig för det ökas användarens PSY tillfälligt med +10, och tärningskastet görs som vanligt. Blir resultatet lyckat har gåvan sin avsedda effekt och användaren förlorar alla sina kvarvarande PSY-poäng utom en. Men om tärningslaget misslyckas har gåvan ingen effekt, och användaren förlorar 1T20 PSY-poäng förutom de tillfälliga 10 poängen, vilket antagligen tar kål på honom.

Exempel: Kättaren Hoss (PSY 15) försöker åkalla TERROR (nivå 5). På motståndstabellen framgår att detta är en «automatisk framgång», så gåvan lyckas och Hoss förlorar bara 3 poäng PSY.

I nästa handling försöker Hoss åkalla SVART ELD på nivå 22, och eftersom han bara har 12 PSY-poäng kvar blir detta en «själmordsåkallan». Hoss PSY höjs tillfälligt till 22, och han slår en nia vilket betyder att han lyckats. Gåvan har den avsedda effekten och Hoss har nu PSY 1. Om han hade misslyckats skulle hans PSY ha sjunkit till 12–1T20, alltså 40% chans att dö...

PSY-poäng som förloras på detta vis återfås i en takt av 1 per timme. Om en varelse förlorar alla sina PSY-poäng förvittrar dess själ och den dör.





**BAKHÅLLET**

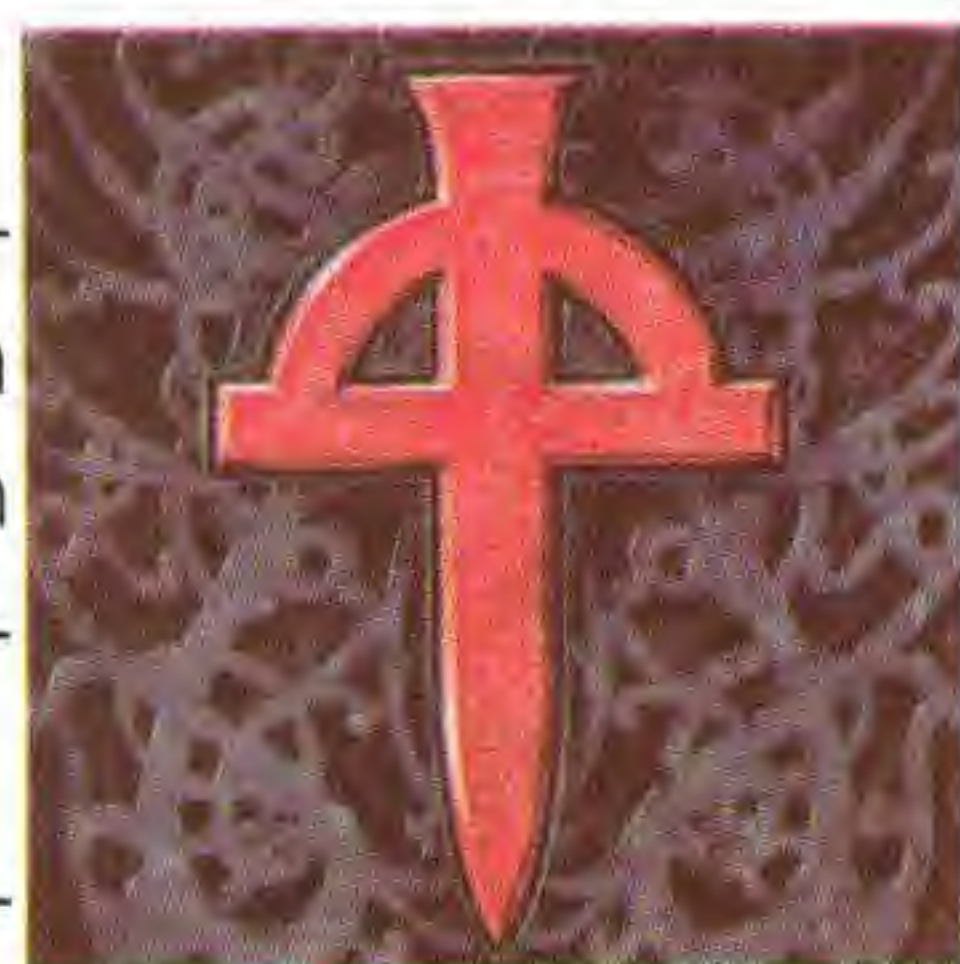
Copyright © 1993 Target Games AB. All Rights Reserved. MUTANT CHRONICLES and all character names and distinctive likeness (es) thereof are Trademarks of Target Games AB.



# PRETORIAN STALKERS

Dessa fasansfulla skapelser fick sitt namn av Imperials Blood Bets, som betraktar dem som sina svurna fiender. En Stalker är en formidabel stridsmaskin som saknar motsvarighet till och med i den Mörka symmetris styrkor, skapade av Algeroths tekroner och formade efter hans visioner av den yppersta frontsoldaten.

Kroppen är ett teknologiskt underverk som bärs fram på motoriserade ben som drivs av servostyrda, artificiella organ. Stalkern är en maskin rakt igenom, men med en enda levande organisk del, hjärnan, och denna konstruktion tillåter stalkern att bära med sig tunga understödsvapen såsom eldkastare, granatkastare och andra massförstörelsevapen. De mer ömtåliga organen och nervbanorna skyddas av flera lager pansar, och hjärnan ligger innesluten i det mekaniska huvudet. Den har inga som helst känslor eller överlevnadsinstinkter. Hjärnan, en gång en människas, är numera blott en avancerad biodator, programmerad med det enda syftet att förstöra så mycket som möjligt.



**DEN MÖRKA  
LEGIONEN™**



## EN STALKERS FÖDELSE

När en Pretorian stalker skapas sker detta genom en omsorgsfull ritual djupt nere i ett citadell. Här står tekroner samlade runt ett djupt, lavafyllt schakt tillsammans med två nefariter, den ene en hög officer skolad i stridskonsten, och den andre en mästare i Algeroths mörka symmetri. Ovanför schaktet står en Kättare, en mänsklig avfälling, på en plattform. Han har valt att ge sitt medvetande till Algeroth och får sin belöning när han återföds som en av de främsta stridsmaskiner världen skådat.



Sedan sänks plattformen med Kättaren ned i lavan för att helt försvinna ned bland ångorna och flammorna, åtföljd av energiurladdningar från den Mörka symmetrin. Efter någon minut dyker plattformen upp igen. Kättaren står stolt kvar med ett beslutsamt leende och brinnande kropp. Omedelbart börjar tekronerna bearbeta honom. De gör huden hårdare, förstärker lederna och anpassar kroppen för nästa steg. När de är klara förs Kättaren än en gång till plattformen för att återigen sänkas ner i infernot, denna gång under än starkare influenser från den mörka symmetrin.

Så upprepas processen om och om igen, med tekronerna maniskt filande på kroppen tills både de och nefariterna är nöjda med resultatet. En tekron hänger sig åt att smida ett fruktansvärt vapen, Semais lie, och fortsätter att hamra på det tills det når fullständig perfektion. När Stalkern till slut är färdig ger krigsnefariten honom hans vapen, och den Mörka symmetris mästare målar en symbol i pannan — ett utsökt och ständigt föränderligt mönster. Dess betydelse kan grovt översättas till "döpt i eld". Efter denna ceremoni får Stalkern träffa sin stridstvilling.

## TVILLINGARNA

Pretorian stalkers uppträder vanligtvis i stridspar. Deras biodatorer är sammanlänkade, vilket gör att de kan ge varandra eldunderstöd på ett mer effektivt sätt än till och med de legendariska Doomtroopersoldaterna. Om den ena Stalkern förstörs upphör länken omedelbart att fungera och den återstående stalkerns biodator går över till att enbart beräkna de data den själv är i behov av.

## STALKERNS VAPEN

Standardvapnet är Semais lie, en väldig autokanon som normalt kräver två nekromutanter att bemanna. Detta vapen sprider död och förstörelse omkring sig, inte enbart genom massiva skurar av grovkalibrig, explosiv ammunition, utan även med hjälp av en 75 cm lång, rakbladsvass bajonett för närstrid. Granat- och Eldkastare kan också monteras på den. Denna kombination har visat sig vara mycket effektiv i både öppen terräng och i strider i bebyggelse.



Det tar en hel handling att åkalla en Gåva (man får inte ens flytta sig samtidigt). Effekten kommer i den följande handlingen. Vilka effekter de olika gåvorna har beskrivs här nedan.

## GÅVOR FRÅN DEN MÖRKA SYMMETRIN

Här följer beskrivningar av fem gåvor från den Mörka symmetrin. De meddelas direkt från den Mörka själen och är därför tillgängliga för alla dess anhängare. Alla räckvidder anges både i rutor och i meter.

### TERROR

**NIVÅ:** 5 för AURA eller 12 för PROJICERAD TERROR

**RÄCKVIDD:** 10 rutor/15 m radie (AURA) eller 60 rutor/90 m till ett mål (PROJICERAD TERROR)

Användaren kan projicera en aura av skräck runt sig. Den påverkar alla varelser inom 15 meter, alltså inte bara motståndare utan även Mörkets anhängare.

Auran väcker en stark rädsla hos alla offer och de som misslyckas med ett lätt PSY-slag måste tillbringa de följande 1T10 handlingarna med att fly i en slumpvis vald riktning, med maximal rörelseförmåga. De som lyckas stå kvar får -4 på CL för sina närmaste anfall mot användaren.

Användaren kan också välja att PROJICERA TERRORN mot ett enda mål. Offret måste då klara ett normalt PSY-slag eller drabbas av hjärtattack. Om tärningsslaget misslyckas får han 1T10 poängs skada i bröstet från en hjärtattack, och dör antagligen om han inte får läkarvård. Om tärningsslaget lyckas får offret ändå sin CL modifierad med -4 i de följande 1T6 stridsrundorna. Det är också 1 chans på 6 att hans hår blir vitt.

Denna gåva påverkar inte redan döda personer som t ex Algeroths legionärer eller varelser som saknar intelligens.

### SVART ELD

**NIVÅ:** 4+ (3 per skadetärning)

**RÄCKVIDD:** Beröring

När denna kraft åkallas strömmar svart eld från användarens händer. Denna eld kan också kanaliseras via ett vapen som användaren bär.

Den svarta elden gör 1T6 poängs eld-skada i samma SR då den åkallas, förutom normal skada för själva attacken. Den svarta elden stannar också kvar på det som träffas, och orsakar skador som en normal eld vilket minskar med 1 tärning per SR. Den svarta elden försvinner från händerna/vapnet i nästa SR.

Normalt orsakar den svarta elden 1T6 extra skada, men för varje ytterligare tre nivåer man använder, orsakar den ytterligare 1T6.

### ATT ÖKA SIN PSY

Temporära förluster av PSY återfås med en poäng per timme. Höjningar av det permanenta PSY-värdet kan ske antingen genom att betala hjältepoäng eller genom att stiga i rang bland kättarna.

*Exempel: En nefarit ingjuter 16 poäng PSY i gåvan och riktar kraften genom sitt svärd. Svärdet orsakar nu 4T6 poäng extra skada vid alla träffar under den innevarande stridsrundan. I nästa runda får offren 3T6 poängs eldskada, i nästa 2T6, osv.*

### MOTSTÅ SMÄRTA

**NIVÅ:** 1 per SR

**RÄCKVIDD:** Personlig

Med denna gåva kan användaren motstå all smärta under en SR. Han struntar i alla skador men blir skadad som vanligt. Smärtan och effekterna av skador försvinner inte, de bara skjuts upp till nästa SR.

### FRAMKALLA SMÄRTA

**NIVÅ:** 1 per ruta/1,5 m räckvidd

**RÄCKVIDD:** 1 ruta/1,5 m per nivå

Denna gåva framkallar en outhärdlig smärta hos offret. Slå på motståndstabellen med användarens PSY (före avdrag för denna gåva) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG». Om slaget lyckas för användaren får gåvan effekt genast.

Smärtan varar hela denna SR och paralyserar offret totalt (han kan inte göra några flera handlingar). Den orsakar dock ingen fysisk skada, men skulle nog ge typ +20 på ett färdighetsslag i Övertalningsförmåga...

### BLINDHET

**NIVÅ:** 6

**RÄCKVIDD:** 10 m

Slå på motståndstabellen med användarens PSY (före avdrag för denna gåva) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG». Om slaget lyckas för användaren, blir offret blint i 1T6 SR.

## GÅVOR FRÅN DE MÖRKA MÖNSTREN

Här nedan följer beskrivningar av de gåvor som är specifika för de olika apostlarna. Normalt är dessa gåvor bara tillgängliga för den

som tjänar aposteln i fråga.

### ILIAN

#### DIMENSIONSHÅL

**NIVÅ:** 14

**RÄCKVIDD:** 50 rutor/75 meter

Denna hemska gåva sliter sönder verkligheten och öppnar ett hål till en annan dimension. Hålet öppnas där användaren bestämmer, dock inom räckvidden, och finns i 1T6 SR.

Fruktansvärda vindar sliter i vårt universums struktur och kan slita olyckliga varelser i stycken. Var och en som befinner sig inom 10 rutor/15 meter från hålet angrips av de kalla vindarna

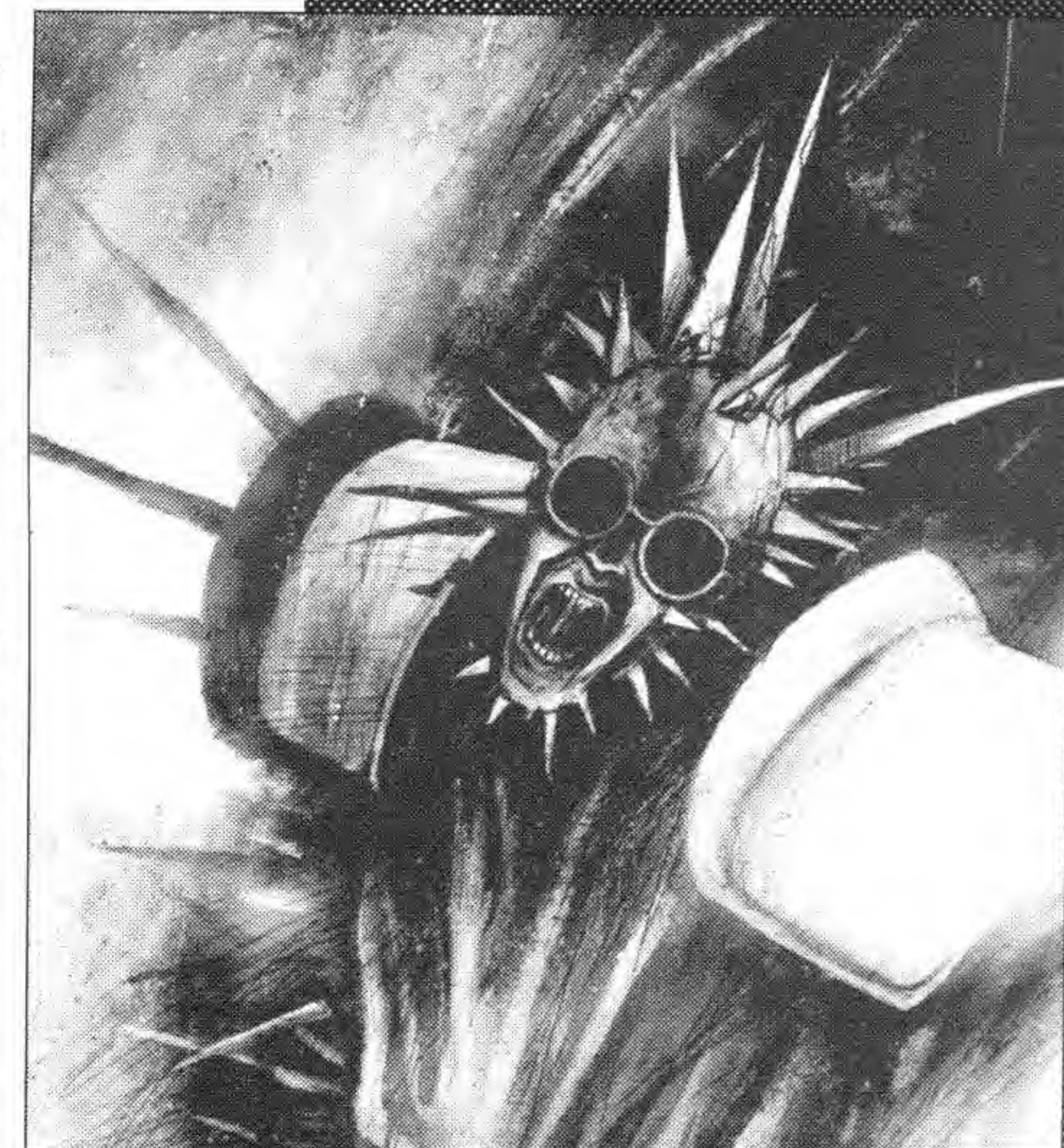
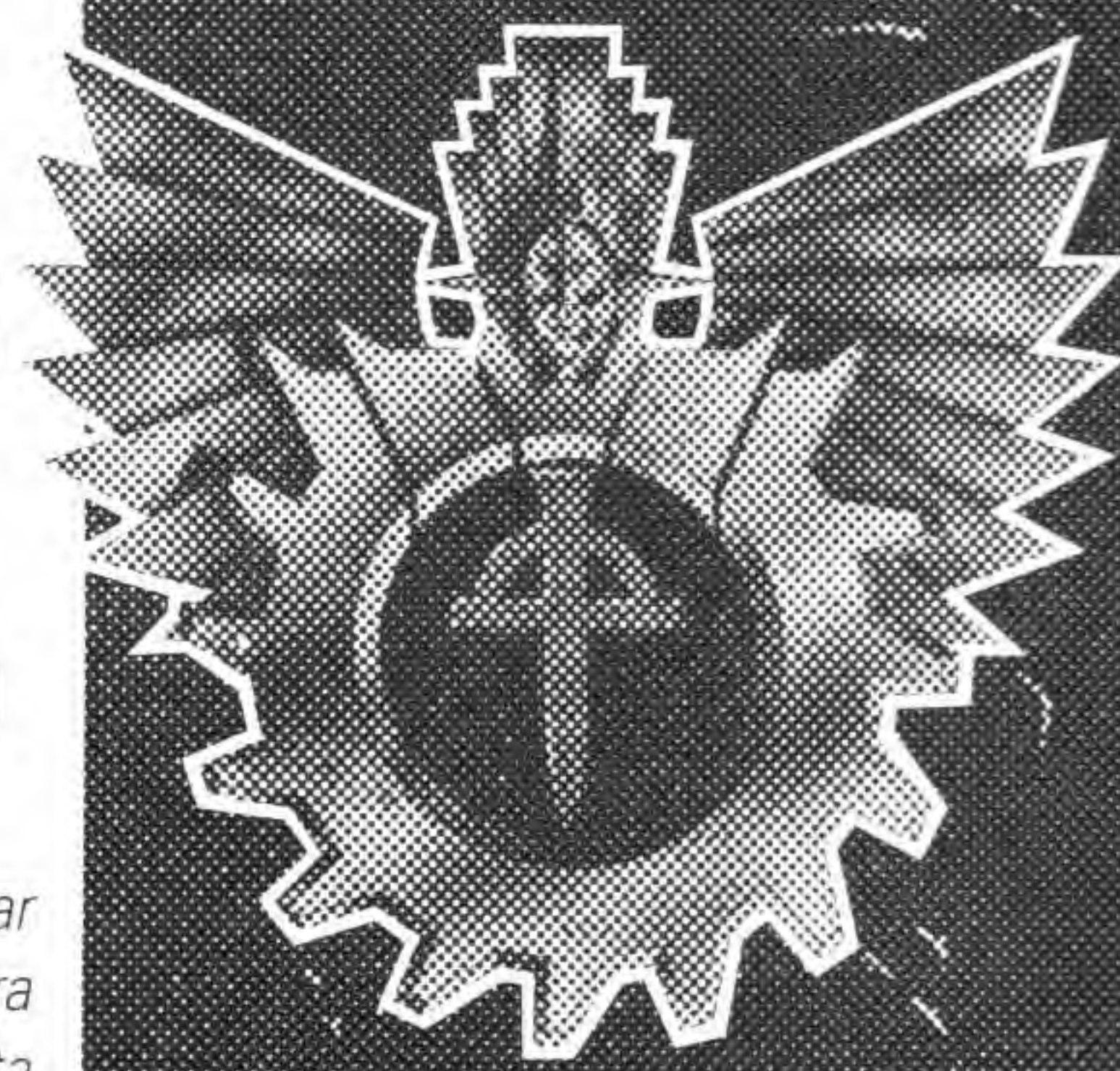


som gör 1T6 skador per SR (använd närstridstabellen för att slå träffområde). Offret måste klara ett normalt STY-slag för att kunna lämna det farliga området (tar en handling). Alla lösa föremål sugas in i Intigheten och går förlorade för evigt.

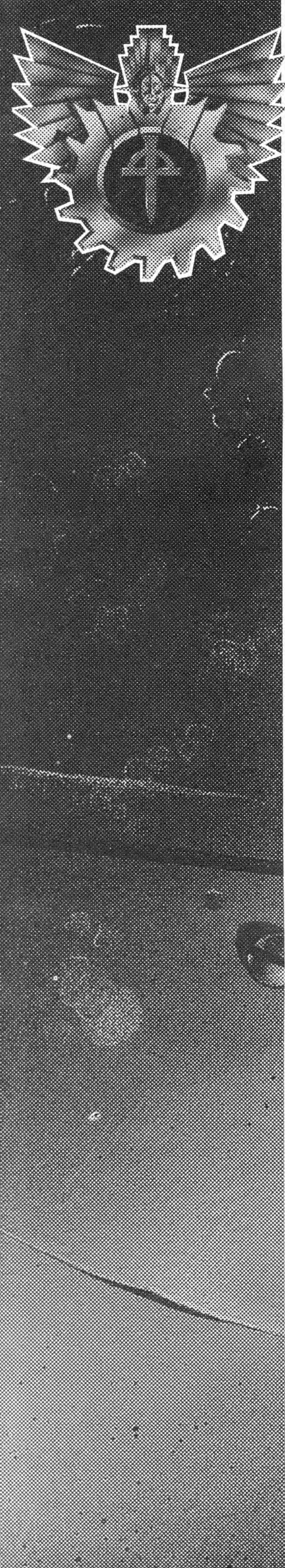
#### STÖRA KRAFT

**NIVÅ:** Se nedan

**RÄCKVIDD:** Personlig







Denna gåva ger skydd mot andra övernaturliga krafter, andra Mörka gåvor eller Konsten. För varje nivå kan åkallaren addera 2 till sina PSY-slag på motståndstabellen (dra av de PSY-poäng som gått åt för att använda gåvan, innan slaget görs).

Den kan också användas för att skapa en kraftsköld som skyddar användaren mot övernaturliga attacker som skulle orsaka skada. För varje nivå reduceras den skada som görs av magiska attacker som passerar genom skölden med -5.

## DÖDENS HAND

**NIVÅ:** 3 per SR

**RÄCKVIDD:** 50 rutor/75 meter

Offret känner en kall hand som knyts runt hans hjärta. Slå på motståndstabellen med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG». Om användaren lyckas tar offret 1T6 i skada i bröstkorgen. Rustningar ger inget skydd.

Om gåvan används flera SR i rad måste ett nytt slag göras varje SR.

## TIDSFICKA

**NIVÅ:** 9

**RÄCKVIDD:** Personlig

# MUAWIJHE

## FÖRVIRRA

**NIVÅ:** 6+

**RÄCKVIDD:** 50 rutor/75 meter

Slå på motståndstabellen med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG».

Om offret förlorar övermannas han av den Tjutande herrens krafter och blir förvirrad, offret förlorar då all förmåga att tänka klart och står helt stilla i 1T6 SR. Han försvarar sig fortfarande mot attacker (t ex genom Undvika-slag och parader) oavsett vem som angriper, men han har -5 på CL.

Varje ytterligare nivå betyder att ett ytterligare offer kan FÖRVIRRAS.

## VANSINNESDANS

**NIVÅ:** 10+

**RÄCKVIDD:** 20 rutor/30 meter

Användaren kan befalla offret att utföra en vanvettig dans, helt utan kontroll. Offret dansar till Visionernas herres ohörbara pipor och är helt omedveten om verkligheten.

Slå på motståndstabellen med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG». Om offret misslyckas kommer han att dansa vilt i 2T6 stridsrundor, och under den tiden struntar de fullständigt i omvärlden. Inga försök att väcka dem till medvetande har någon effekt.

Alla attacker med skjutvapen mot dansande personer sker med en modifikation av -4 på CL eftersom dansarna hela tiden rör sig på oförutsägbara sätt.

För varje extra nivå kan ytterligare ett offer inom räckvidden drabbas av VANSINNESDANSEN.

## DRÖMSÄNDNING

**NIVÅ:** 12

**RÄCKVIDD:** special

Med denna gåva kan användaren skapa en förbindelse mellan sig själv och ett sovande offer inom synhåll. «Synhåll» betyder här även att offret syns genom något slags apparat eller med hjälp av den Mörka symmetrin.

Användaren kan specificera vilka drömmar som offret ska få, ofta mardrömmar och vansinniga visioner.

Om användaren så önskar kan offret temporärt fås att förlora

Användaren skapar en tidsficka, där han själv kan agera fritt medan allt annat står still. Han kan göra 1T6 fria handlingar innan tiden åter börjar flyta.

## SANN PORT

**NIVÅ:** 10+

**RÄCKVIDD:** 50 rutor/75 meter

Denna gåva öppnar en port som förvrider tid och rymd i vårt universum. Användaren kan stiga igenom porten och förflytta sig vart som helst inom 75 meter från porten. Det går utmärkt att passera genom väggar och ta sig in i avspärrade områden.

Genom att öka nivån kan användaren föra med sig varelser genom porten. För varje ytterligare nivå kan en varelse medföras. Om varelserna är motvilliga slår man på motståndstabellen med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG». Misslyckande betyder att offret motstod den Mörka symmetrin.

För varje ytterligare nivå kan räckvidden dessutom fördubblas, 4 extra nivåer skulle alltså ge en räckvidd på 1.200 meter.

1T6 poäng PSY för varje natt han drabbas av drömmarna (PSY sjunker dock inte under 1) Eftersom offret inte får någon vila kommer det inte att återvinna några av dessa poäng eller andra PSY-poäng som förlorats av andra orsaker.

Denna gåva kan också användas för att skicka meddelanden och varningar, antingen till kättare eller till den Mörka själens fiender.

## SÖMN

**NIVÅ:** 14+

**RÄCKVIDD:** 50 rutor/75 meter

Slå på motståndstabellen med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG».

Om offret misslyckas faller det genast i sömn. Ett sovande offer kan normalt inte väckas på 1T6 timmar men kan fås att vakna till om man använder våld.

För varje extra nivå kan ytterligare en person inom räckvidden fås att somna.

## VANSINNESVIND

**NIVÅ:** 20+

**RÄCKVIDD:** 50 rutor/75 meter

Denna mäktiga gåva frammanar en virvelvind av vanvett som kan skickas mot användarens fiender. Virvelvinden varar under en stridsrunda plus en extra SR för varje extra nivå.

Virvelvinden har en diameter på 1 ruta/1,5 meter och kan flyttas mot fienden med en hastighet av 12 rutor/18 m per SR. Användaren måste koncentrera sig helt på vinden för att kunna kontrollera den. Om koncentrationen bryts innan varaktigheten löpt ut, dör vinden ut.

Den som fångas i vinden upplever att han angrips av horder av skrämmande demoner som skriker meningslösa fraser åt honom. Ångestskrik från alla vansinniga varelser i hela universum ekar i offrets öron.

1T6 poängs skada orsakas i huvudet på alla offer som står i vägen för virvelvinden (rustning skyddar ej). Denna attack kan inte Undvikas. Dessutom måste de klara ett normalt INT-slag varje gång de påverkas. Ett misslyckande innebär att de drabbas av tillfällig sinnesförvirring och faller på knä med tomt stirrande ögon, mumlande meningslösa nonsensord. Ingenting kan väcka dem ur detta tillstånd, som varar i 1T6 minuter.



## HJÄRNKONTROLL

**NIVÅ:** 8+**RÄCKVIDD:** 20 rutor/30 m

Användaren kan ta kontrollen över en medveten varelse genom att övervinna dennes PSY. Slå på motståndstabellen med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG».

Om användaren vinner kan han tvinga offret att utföra alla handlingar som normalt ligger inom hans förmåga. Han kan dock inte få offret att handla på eget initiativ, utan befallningarna måste komma direkt och exakt från användaren. HJÄRNKONTROLLEN varar i 1 minut, plus 1 minut för varje extra nivå.

Offret kommer inte att utföra någon handling som uppenbart skulle leda till dess egen död.

## ILLUSION

**NIVÅ:** 10**RÄCKVIDD:** 60 rutor/90 m

Användaren kan skapa en illusion av någonting som han själv tidigare har sett, antingen i verkligheten, på en bild eller i en dröm. Illusionen är tredimensionell men kan inte vara större än användaren. En illusion har ingen fysisk inverkan på omgivningen, den kan t ex inte skada levande varelser. Däremot kan den indirekt lura offren att göra saker — till exempel kan en illusion av en balkong få en fiende att kliva ut genom ett fönster och ramla ned 186 våningar...

ILLUSIONEN har en varaktighet på en timme. Om illusionen är mycket osannolik kan SL tillåta ett «offer» att slå ett normalt INT-slag för att genomskåda den.

## HJÄRNSMÄLTA

**NIVÅ:** 16**RÄCKVIDD:** 10 rutor/15 m

Denna gåva ger en mental attack mot en annan varelses medvetande. Slå på motståndstabellen med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY

som «SG».

Om användaren lyckas förlorar offret 1T6 poäng INT och lika många KP i huvudet. Dessa poäng kan bara återfås genom en större kirurgisk operation, och även om en sådan utförs förlorar offret alltid en KP i huvudet permanent och oåterkalleligt.

Om offrets INT når noll har hans hjärna smält, och han dör nesligen.

## BESÄTTELSE

**NIVÅ:** 15+**RÄCKVIDD:** 50 rutor/75 m

Slå på motståndstabellen med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG».

Användaren kan med denna besvärjelse ta kommandot över en annan persons kropp. Om användaren lyckas tränger han in i offrets medvetande och tar helt över kontrollen av dennes handlingar. Han kan använda alla offrets färdigheter och kan även tvinga offret att använda särskilda förmågor, som t ex formler från Konsten eller Mörka gåvor. Besättelsen varar en stridsrunda, men för varje extra nivå förlängs dess varaktighet med 1 SR.

Medan offret är BESATT är användarens kropp medvetslös. Den är försvarslös, men dess medvetande känner om någon manipulerar kroppen och kan ögonblickligen återvända. Om offret dödas medan det är besatt, återvänder besättaren genast till sin egen kropp, men den fruktansvärda upplevelsen av att ha blivit dödad gör att han permanent förlorar 1 poäng PSY.

## SVEPNING

**NIVÅ:** 4**RÄCKVIDD:** 4 ruta/6 m radie

Användaren frammanar virvlande dimmoln. Sikten i dimman är praktiskt taget noll, och alla varelser i molnet är fullständigt dolda för omgivningen. Alla attacker mot, eller från, varelser i dimmolnet sker med -7 på CL.

Dimman varar i 2T6 stridsrundor och är helt orörlig om den inte blåses bort av vind eller ett ventilationssystem.

## ALGEROTH

## SÖNDERKOKNING

**NIVÅ:** 8+**RÄCKVIDD:** 10 rutor/15 m

Genom att koncentrera sina mentala krafter på ett offer kan användaren öppna små portaler till främmande dimensioner inne i offrets kropp. Från dessa små men smärtsamma portaler kommer icke-kroppsliga varelser som vill in i vår värld, och i spänningen mellan världarna uppstår en stark hetta. Offrets innanmäte hettas upp, och långvarig exponering för denna gåva leder ofelbart till döden när offrets inälvor börjar koka. Skador åsamkas med 1T6 per stridsrunda, slå träffområde som vanligt (närstridstabellen).

Attacken varar normalt 1 SR men förlängs med en SR för varje extra nivå som används.

## DIMENSIONSFRÖVRÄNGNING

**NIVÅ:** 20+**RÄCKVIDD:** 50 rutor/75 m

DIMENSIONSFRÖVRÄNGNINGEN öppnar en mörk portal till existensplanen på andra sidan universum. Portalen är stor nog för att släppa igenom en människa, och den som står mitt i gåvans effektområde sugas igenom hålet och försvinner.

Under vad som tycks vara en oändlig tidsrymd faller det stackars offret genom de mörka dimensionerna och hamnar i direkt kontakt med Mörkrets väsen. Efter 1T6 stridsrundor kommer offret tillbaka från de mörka dimensionerna, sårad eller halvt vansinnig, eller i värsta fall med en förvittrad själ.

För varje SR som tillbringas i de mörka dimensionerna förlorar

offret permanent 1T6 PSY. Om MST når under noll, dör offret.

Gåvan varar normalt 1T6 SR, men för varje extra nivå förlängs varaktigheten med en stridsrunda.

## DISTORTION

**NIVÅ:** 22**RÄCKVIDD:** 50 rutor/75 m

Med denna gåva kan användaren förvränga verkligheten omkring oss. Föremål av samma storlek som användaren eller mindre kan påverkas. Döda ting kan formas till vilken ny skepnad som helst, medan levande varelser har möjlighet att rädda sig genom att övervinna användarens PSY med sin egen PSY på motståndstabellen. (Slå på motståndstabellen med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG».)

Om offret misslyckas förvrids hans kropp och lemmar till en ny form. Ben bryts och kött formas om som vore det en klump lera. Resultatet är ofta en dallrande klump av levande vävnad, som kastar sig av och an i fruktansvärda plågor. Offret förlorar 1T10 poäng i vardera FYS, STY och SMI (kan dock ej bli lägre än 3).

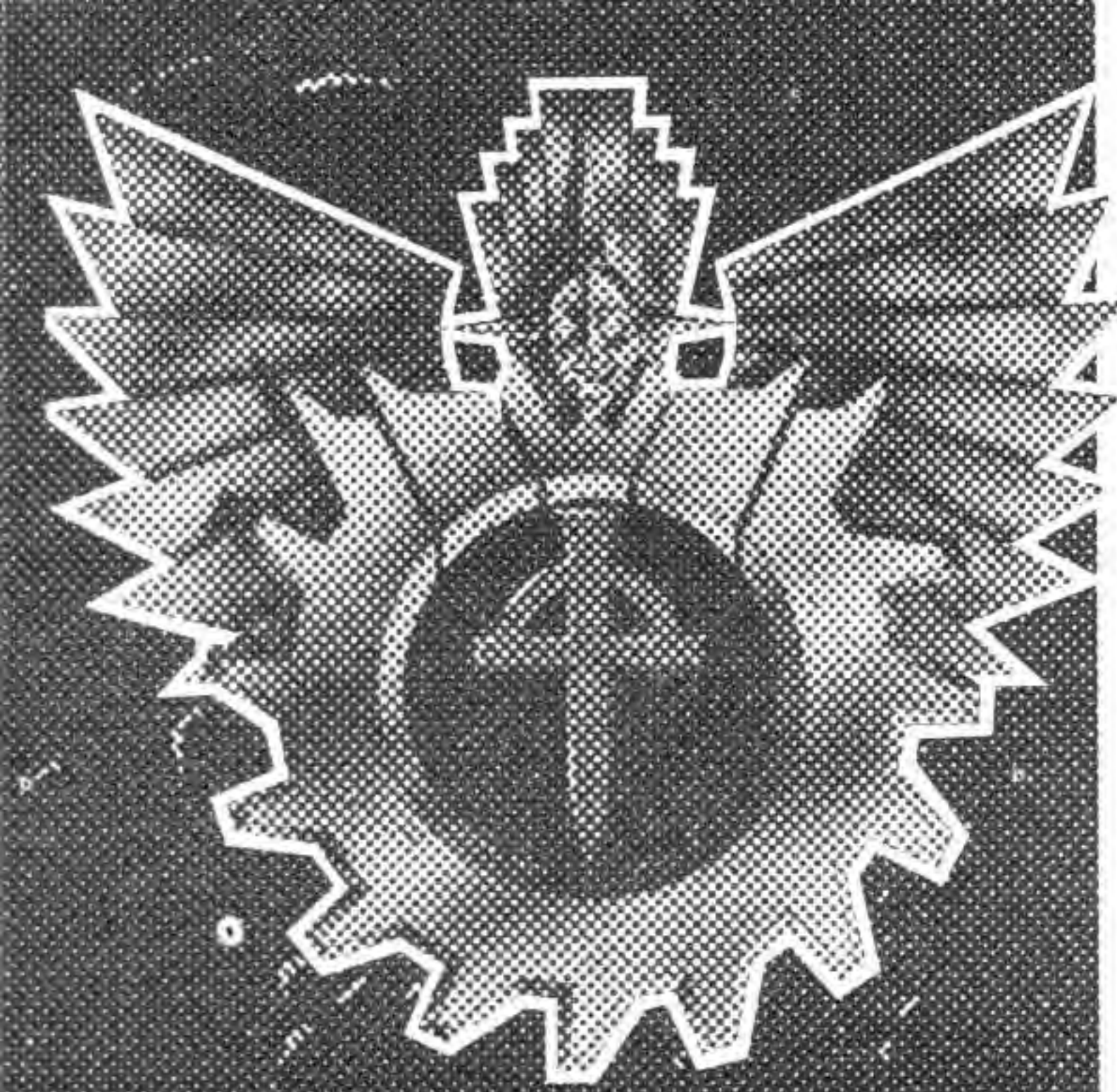
## FRÄTA

**NIVÅ:** 10+**RÄCKVIDD:** 10 rutor/15 m

Den som åkallar denna gåva öppnar en liten och begränsad port till de mörka dimensionerna. Genom denna port strömmar en tjock syra som sprutar mot det utsedda offret.







Så länge offret förblir inom synhåll och användaren koncentrerar sig på gåvan, angrips offret av syran. Den ger 1T4 poängs skada, plus en extra poäng per ytterligare nivå, i ALLA kroppsdelar. Rustningar skyddar på normalt sätt, men förlorar permanent lika många poäng (från rustningsfaktorn) som de absorberar, på grund av att syran fräter sönder dem. Oskyddade kroppsdelar får förstås full skada.

Syran förblir på offrets kropp efter att attacken har slutat, och fortsätter att göra samma skada minus två varje SR, tills skadan når noll.

*Exempel: En nefarit riktar FRÄTA mot en framstormande soldat. Nefariten tar till tre extra nivåer, så syran gör 1T4+3 poängs skada. Man slår fram resultatet och det blir 6.*

*Soldatens rustningsfaktor är 10, vilket innebär att den första attacken reducerar rustningsfaktorn till 4. I nästa SR gör syran ytterligare 4 poängs skada, vilket reducerar rustningsfaktorn till noll. I den tredje stridsrundan gör syran 2 poängs skada på alla soldatens kroppsdelar.*

## BÄRSÄRKAGÅNG

**NIVÅ:** 4+

**RÄCKVIDD:** 30 rutor/45 m

Om offret är ovilligt, slå på motståndstabellen med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG».

Användaren orsakar med denna gåva en vansinnig frenesi hos sina underlydande. På nivå 4 påverkas en varelse, men för varje extra nivå kan ytterligare en varelse påverkas.

Stridande som grips av bärsärkagången angriper genast alla fiender utan att bry sig om sin egen säkerhet. De känner ingen smärta och fortsätter slåss tills de dödas. Genom sin upphetsning får de en skadebonus på +1T6 på alla närstridsattacker. De skjuter vilt omkring sig och alla attacker med skjutvapen sker med -4 på CL. Varelser som går bärsärkagång varken Undviker eller Parerar om de blir anfallna.

Bärsärkagången varar tills offret dödas eller inga fiender finns inom synhåll. Användaren blir aldrig angripen.

## DEMNOGONIS

### TIDENS TAND

**NIVÅ:** 21+

**RÄCKVIDD:** Beröring

Slå på motståndstabellen med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG».

Om användaren lyckas kommer offret att börja åldras i en takt av ett år per stridsrunda. På nivå 21 (inga extra nivåer), åldras han 1T6 år, men detta kan ökas med ytterligare 1T6 år för varje extra nivå som används. Emellertid förlorar användaren permanent de PSY-poäng han använder för att få dessa extra nivåer.

Tillämpa ålderseffekter genast och glöm inte att slå «dödsfalls-kontroll» varje år efter 45.

*Exempel: En nefarit som använder en TIDENS TAND på 24:e nivån får sitt offer att åldras 4T6 år, men nefariten själv förlorar permanent 3 poäng PSY.*

### ANIMERA DÖD

**NIVÅ:** 14+

**RÄCKVIDD:** Beröring

Användaren kan animera en död kropp och skapa en odöd slav. Slaven är helt befriad från tankeförmåga och lyder enbart användarens order. Om inga order ges eller om slavens uppgift är slutförd står den helt stilla tills den får nya instruktioner. Odöda slavar kan inte utföra något som kräver egna resonemang utan gör bara ordagrant så som de blivit tillsagda.

Den odöde behåller sin normala STY och FYS som han hade innan han dog, men SMI är halverad. Endast färdigheter som hör

till någon av dessa grundegenskaper finns kvar, med halverat färdighetsvärde.

Stridsvärdena beräknas som om de «saknade» grundegenskaperna var noll.

STY, FYS, SMI och de färdighetsvärden som finns kvar kan ökas med +1 för varje extra nivå som används.

### FÖRRUTTNELSE

**NIVÅ:** 6+

**RÄCKVIDD:** 4 rutor/6 m

Med denna gåva kan användaren starta förruttnelse i organiska och även oorganiska material. Tänkande varelser kan dock inte påverkas.

Föremålet ruttnar på 1T6 stridsrunder. Används ofta i strid för att påverka motståndarnas vapen eller rustningar. Kan också användas på cybernetiska tillbehör inne i en kropp, t ex för att förstöra konstgjorda organ eller livsviktiga hjärtstimulatorer.

Normalt påverkar gåvan 1 kg oorganiskt material, men för varje extra nivå kan ytterligare 1 kg påverkas.

### DEFORMATION

**NIVÅ:** 12+

**RÄCKVIDD:** 10 rutor/15 m

Slå på motståndstabellen med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets FYS som «SG».

Denna gåva förvrider en levande kropp. Om offret misslyckas kommer hans armar och ben att krökas i onaturliga riktningar, och han får okontrollerbara kramper.

Offrets STY och SMI och alla hans färdigheter som hör samman med någon av dessa grundegenskaper, halveras så länge gåvans effekt varar. Detta är normalt 1T6 minuter, men kan förlängas med en minut för varje extra nivå som åkallaren använder.

Efter den tiden återfår offret sina normala funktioner.

### INFEKTION

**NIVÅ:** 4

**RÄCKVIDD:** 100 m

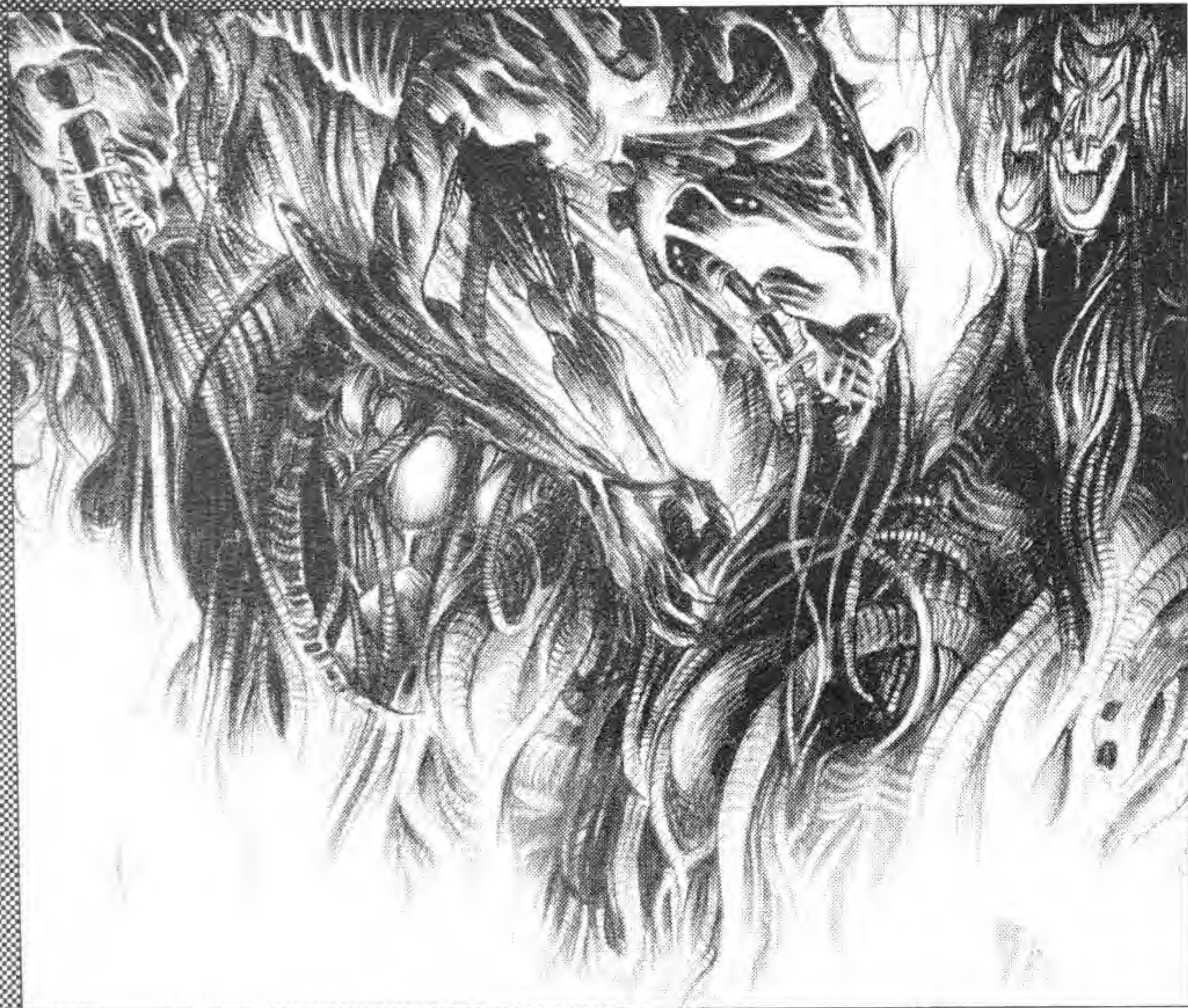
Slå på motståndstabellen med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets FYS som «SG».

Om användaren lyckas drabbas offret av en dödlig sjukdom inom 1T6 timmar. Han får hög feber och infekterade sår över hela kroppen. Han förlorar en kropps-poäng per dag i bröstet tills han botas eller dör. Alla handlingar och grundegenskaper modifieras med -10 så länge sjukdomen varar.

Var och en som har fysisk kontakt med den drabbade eller föremål som denne vidrört kommer att smittas om de misslyckas med ett normalt FYS-slag.

Infektionen kan botas av läkare, men sådan sjukvård är normalt endast tillgänglig i större städer och knappast på slagfältet. Det går också att bota sjukdomen med en UTDRIVNING av femte magnituden.

Besvärjelsen drabbar normalt bara ett offer inom räckvidden, men för varje extra nivå kan ytterligare ett offer drabbas.





# VAPEN

**VIKT (V):** Vapnets vikt när det är fulladdat och utrustat som på bilden och enligt beskrivningen.

**LÄNGD (L):** Vapnets fulla längd i centimeter. För vapen med utfällbart axelstöd ges två längder.

**SEPARAT VIKT (SV):** För löstagbara vapentillbehör anges här deras separata vikt.

**MAGASIN (MAG):** Hur många patroner som ryms i magasinet/trumman/bältet. Siffran anger helt enkelt hur många skott man kan skjuta innan man måste ladda om.

**SALVA (SAL):** För vapen där patronerna matas in från ett bälte anger denna siffra hur många skott man maximalt kan skjuta på ungefär två minuter utan att vapnet överhettas. Skjuter man mer utan att låta vapnet svalna, kommer pipan att smälta av hettan. Lyckligtvis kan pipor bytas ut (fungerar som omladdning, tar 6 handlingar).

**BENSTÖD (BEN):** J=Ja, N=Nej, T=Tillval (kan monteras men är inte standard), B=Borttagbart (standard, men kan monteras bort). Om vapnet har ett benstöd och man använder det liggande SAMT SIKTAR, får man +2 på CL.

**UTFÄLLBART AXELSTÖD (AX):** J=Ja, N=Nej, T=Tillval (kan monteras men är inte standard), B=Borttagbart (standard, men kan monteras bort). Vapen som saknar axelstöd kan inte användas för siktnings med två händer, utom om man använder särskilda sikten.

**GRANATKASTARE (GK):** N=Nej, I=Inbyggd (kan ej monteras bort), T=Tillval (ej standard men kan monteras), B=Borttagbar (standard, men kan monteras bort). Se separata vapendata.

**KEDJEBAJONETT (KB):** N=Nej, I=Inbyggd (kan ej monteras bort), T=Tillval (ej standard men kan monteras), B=Borttagbar (standard, men kan monteras bort). Längd: 20–40 cm. Normal skada: 1T6+1.

**IKARSIKTE (KS):** N=Nej, T=Tillval (ej standard men kan monteras), x1–x12 = borttagbart med variabel förstoring mellan x1 och x12; x4/x10=borttagbart med ANTINGEN 4 ELLER 10 gångers förstoring.

**FUNKTION (FUNK):** Vapnets funktion. M=manuellt (endast enkelskott), H=halvautomatiskt (enkelskott och eldstöt), A=helautomatiskt (alla eldgivningssätt), 3=treskottsautomatik (enkelskott, treskottssalva, eldstöt).

**RÄCKVIDD (RÄCKV):** Maximalt skjutavstånd i rutor och/eller meter.

**STYRKEKRAV (STY):** Detta är den minsta styrka som krävs för att hantera vapnet MED EN HAND. Man får –1 på CL för varje poäng som fattas. Om rollpersonen använder båda händerna fördubblas hans styrka för detta ändamål. Vapen märkta med asterisk MÅSTE användas med båda händerna.

**OMLADDNINGSTID (OT):** Antalet handlingar det tar att ladda om vapnet (vanligtvis byta magasin). I stressade stridssituationer måste man också göra ett färdighetsslag.

**ELDAVBROTTSVÄRDE (EV):** Om man fumlar skall man slå 1T10. Är resultatet högre än eller lika med vapnets EV, har det fått eldavgång.

**ANTAL TRÄFFOMRÅDEN (#TO):** Antalet kroppsdelar som träffas av en granat.

**SPLITTERYTA (SY):** Antalet rutor från explosionsplatsen som utsätts för splitter från en granat.

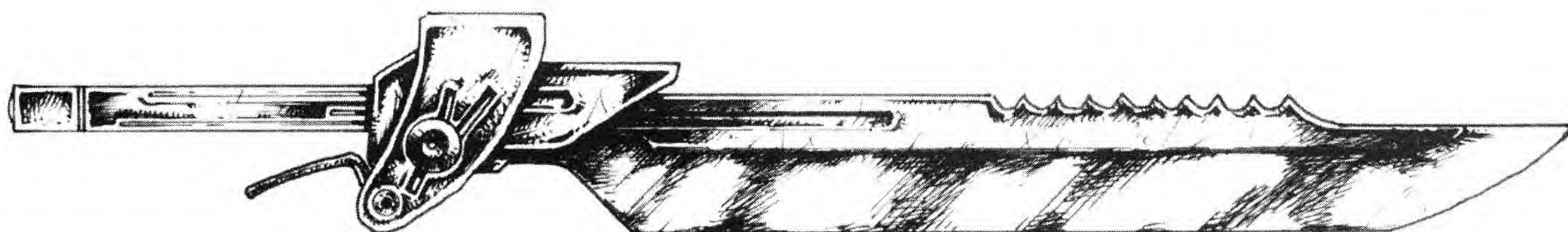
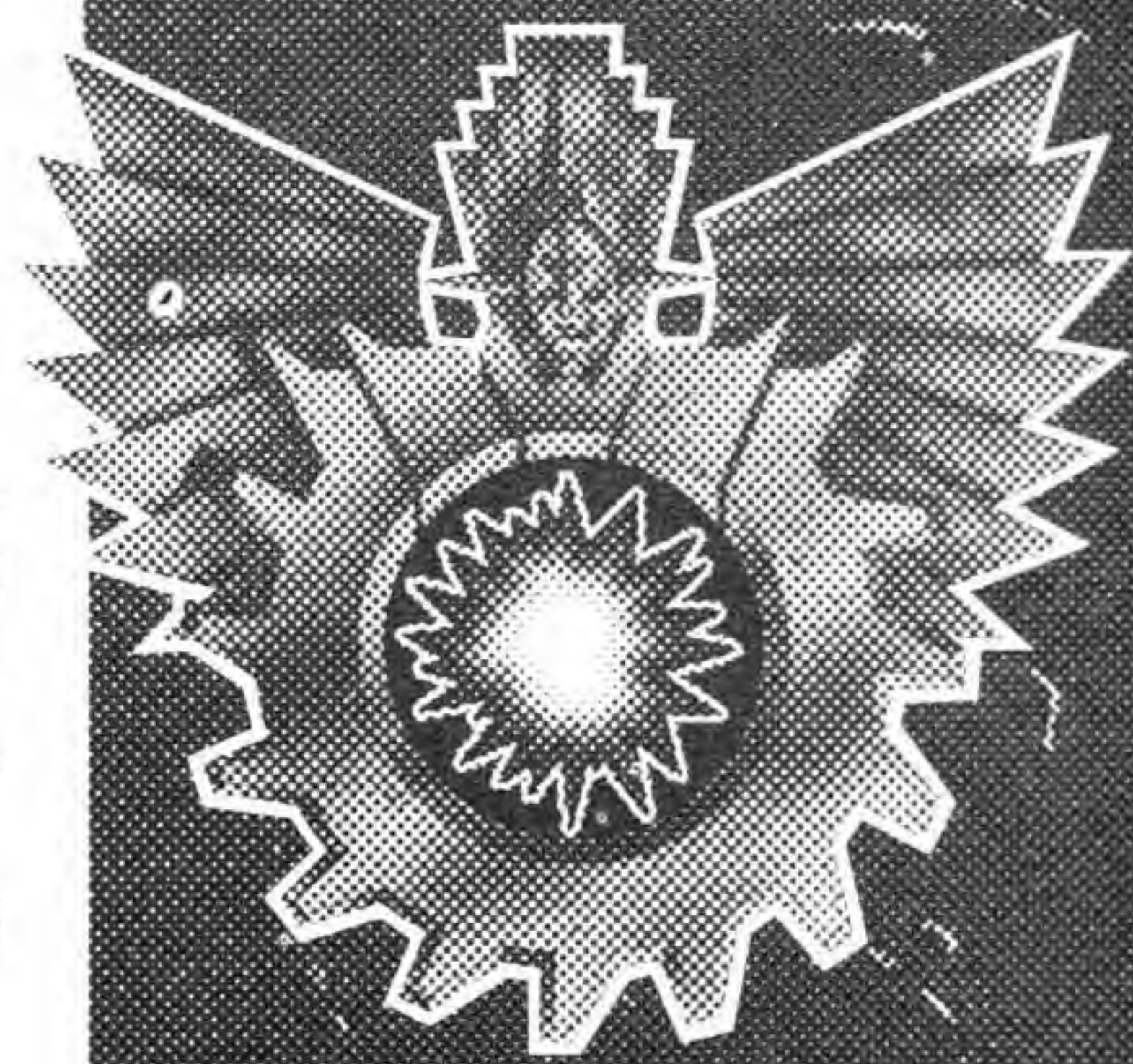
**SKADA (SKA):** Den tärningskombination man ska slå för att avgöra skador när vapnet träffar.

**PRIS:** Det normala priset för vapnet. Kan vara lägre om det är «extrapris», eller högre om man köper på svarta marknaden. O=normalt inte tillgängligt.

## TILLGÄNGLIGHET

Tillgängligheten på vapen varierar från plats till plats och mellan olika tillverkare. Den generella regeln i Luna är att vapen har tillgänglighet «C» (licens krävs), men vissa vapen, exempelvis lättare pistoler, har tillgänglighet «B» och tyngre vapen, som raketgevär, har tillgänglighet «D». På de flesta platser utanför Luna har vapen antingen tillgänglighet «B» eller «E».

Alla vapen som tillverkas av Brödraskapet eller Cybertronic har tillgänglighet «F».



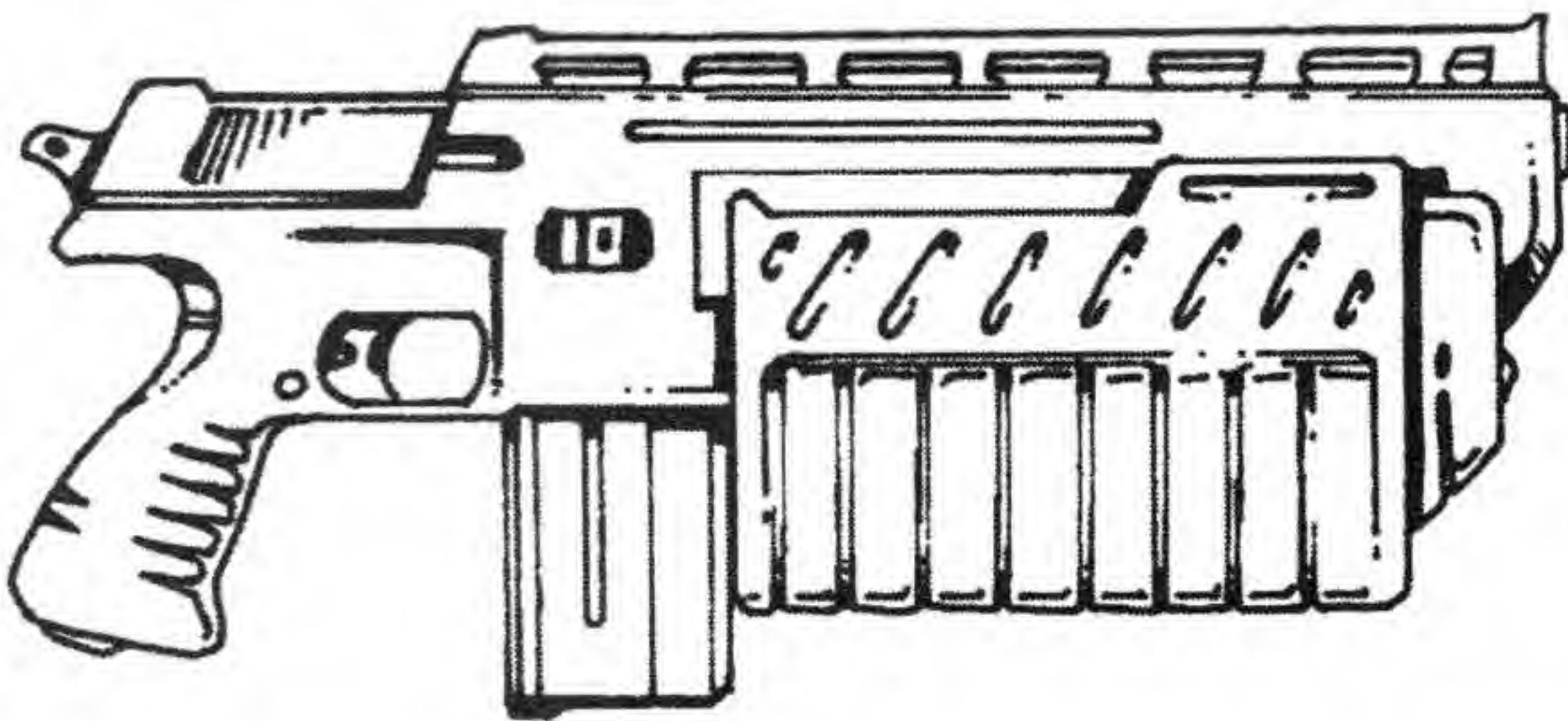


## PISTOLER

Som komplement till tyngre vapen används pistoler av nästan alla typer av militär personal, särskilt sådana som behöver ett närskyddsvapen men normalt inte är inblandade i strid. De är också vanliga bland agenter och andra icke-uniformerade personer, eftersom de är lätta att gömma.

Det här är den civila versionen av Sherman M15, utan granatkastare. Mycket vanlig bland agenter och paramilitära bevakningsstyrkor. Tillverkas på licens av Sherman-Capitol, Inc.

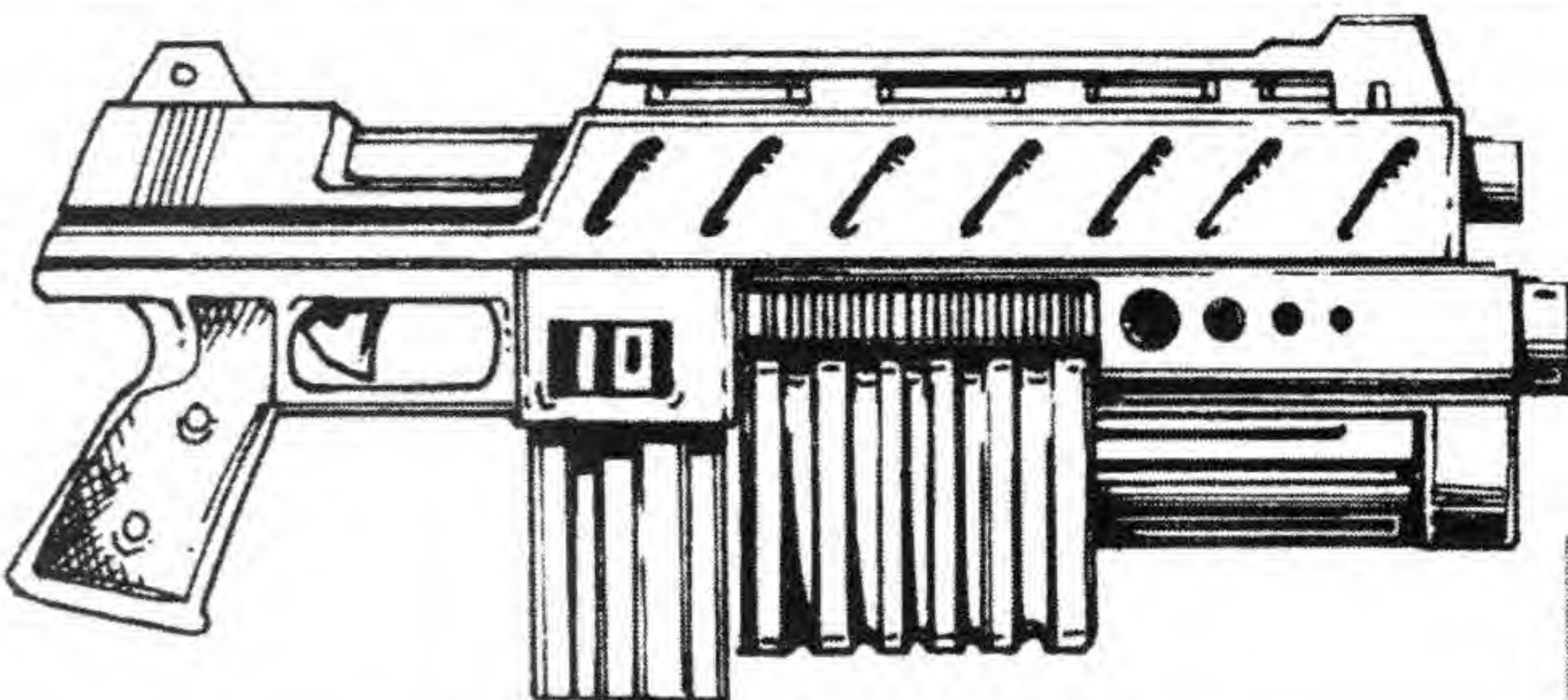
### SHERMAN .74 MODELL 13 «BOLTER»



Det här är den civila versionen av Sherman M15, utan granatkastare. Mycket vanlig bland agenter och paramilitära bevakningsstyrkor. Tillverkas på licens av Sherman-Capitol, Inc.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK
2,2	36	18	N	N	N	T	H
RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris		
30/45	9	1	4	1T6	1.900		

### SHERMAN .55G MODEL 15 «IRONFIST»



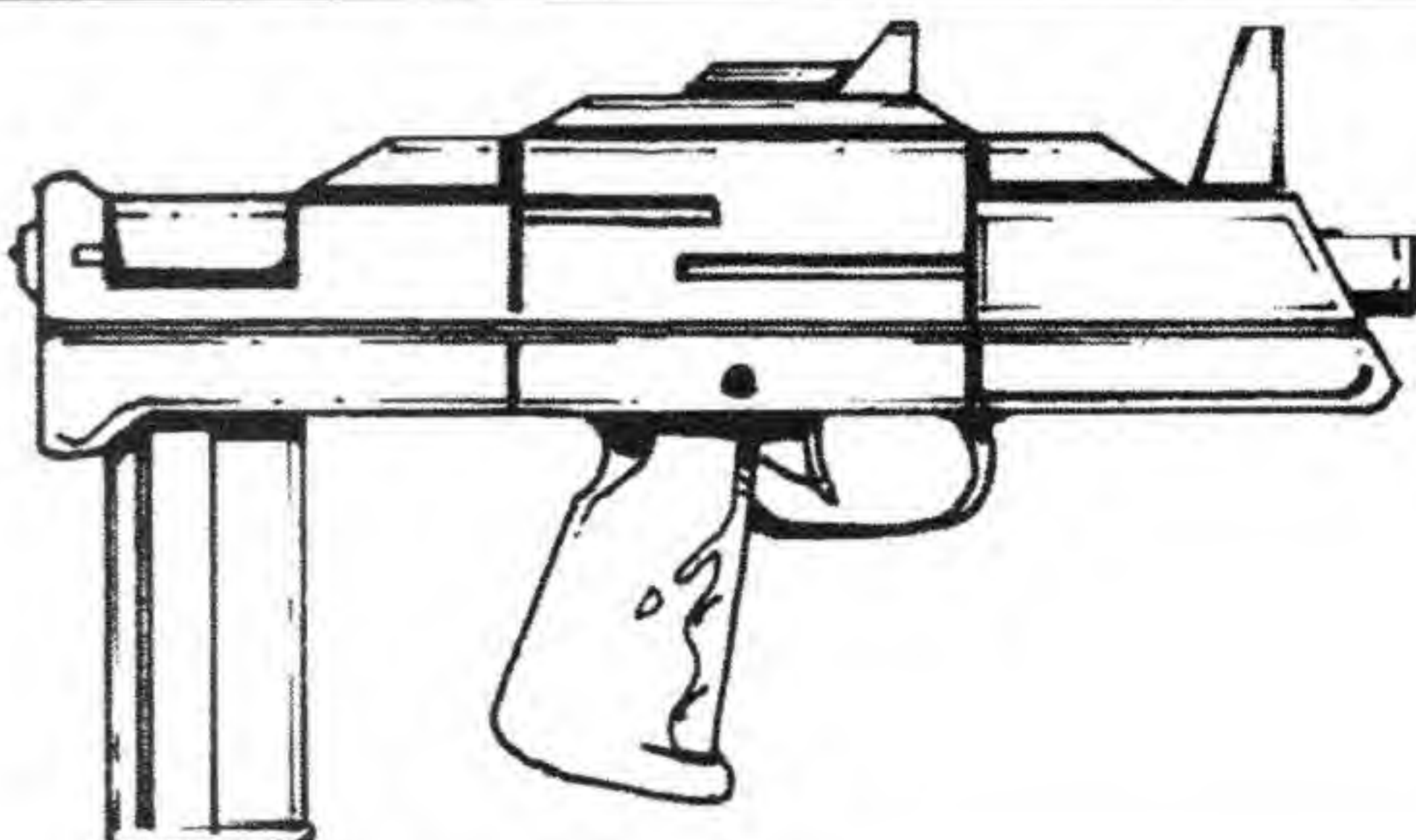
Denna mycket kraftfulla pistol var ursprungligen avsedd för bruk endast inom de militära styrkorna. Den påminner om M13, men har mindre kaliber och en granatkastare med kort räckvidd monterad under pipan. Licensstillverkad av det Capitol-kontrollerade Sherman, Inc.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK
2,5	39	25	N	I	N	N	A
RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris		
40/60	10	1	3	1T6+1	2.700		

#### GL-240 GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	Pris
—	1	M	50/75	8*	1	5	1T3	1	1T6+1	—

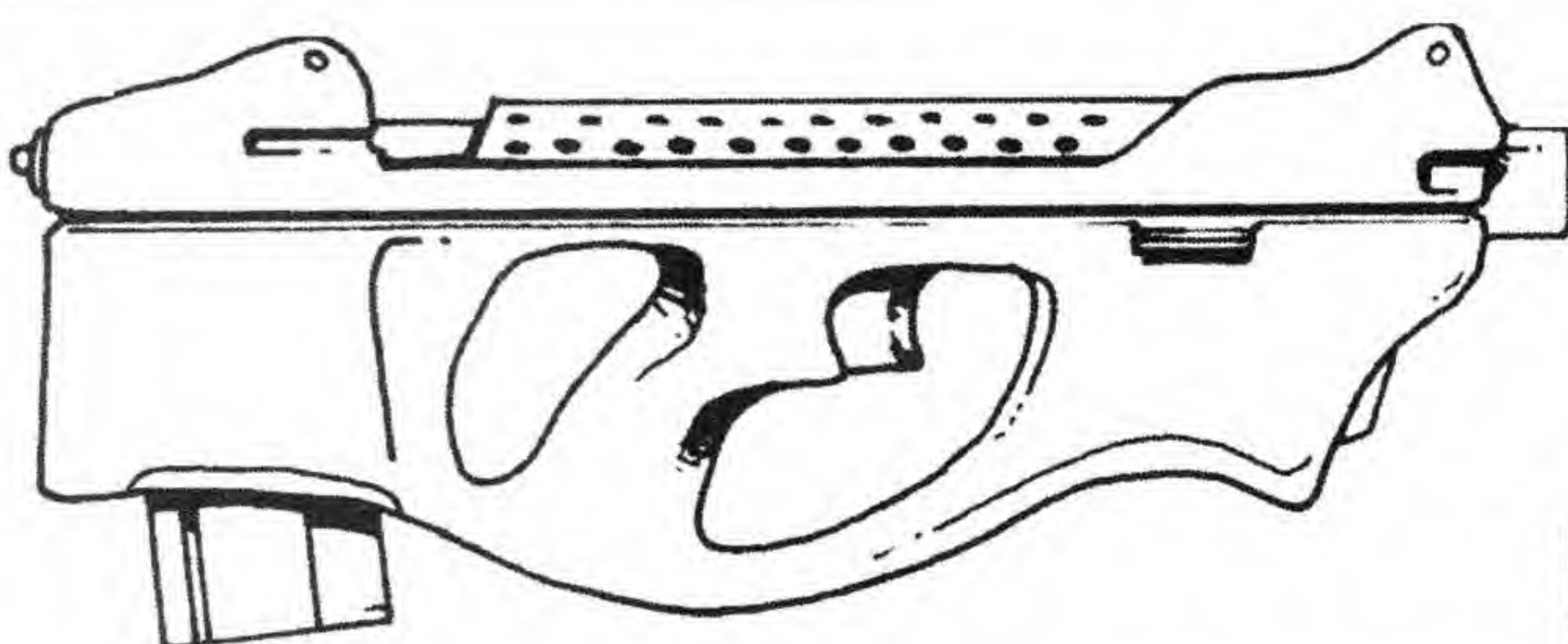
### .45AP NO. 3 «RONIN»



Ronin-pistolen tillverkas av Mishima-ägda Tambu Corporation, men den populära designen har kopirats av många andra oberoende tillverkare. Bullpup-mekanismen (mekanismen sitter bakom avtryckaren) tillåter att man kan göra själva pipan längre, vilket ökar precisionen.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK
1,5	30	15	N	N	N	T	H
RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris		
50/75	4	1	8	1T6	3.000		

### P1000



Liksom alla Cybertronic-tillverkade vapen är P1000 ett mästerverk av hantverk, pålitlighet och «användarvänlighet». De syns mycket sällan ute på gatorna, eftersom den process som används för att framställa det semi-plastiska material som används i kåpan är en väl bevarad hemlighet inom Cybertronic.

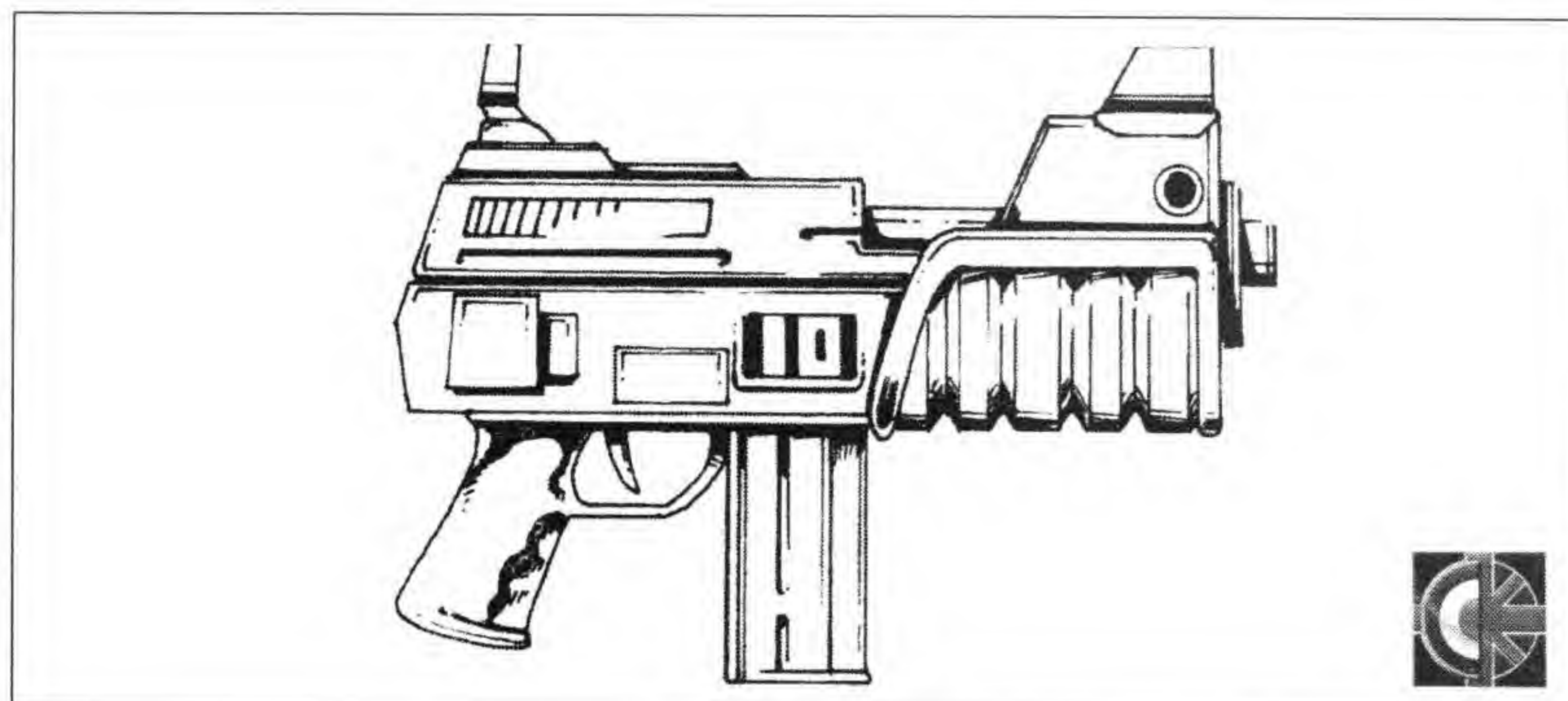
V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK
1,4	39	20	N	N	T	T	A
RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris		
60/90	7	1	7	1T6	6.200		



## PSA MK. XIV «AGGRESSOR»

Aggressorn är en mycket vanlig pistol, särskilt inom Imperial. Allt från livvakter till stridande soldater har den. Den är standardbeväpning inom Imperials underrättelsetjänst. Tillverkas på licens av Lyon & Atkinson Arms, Inc.

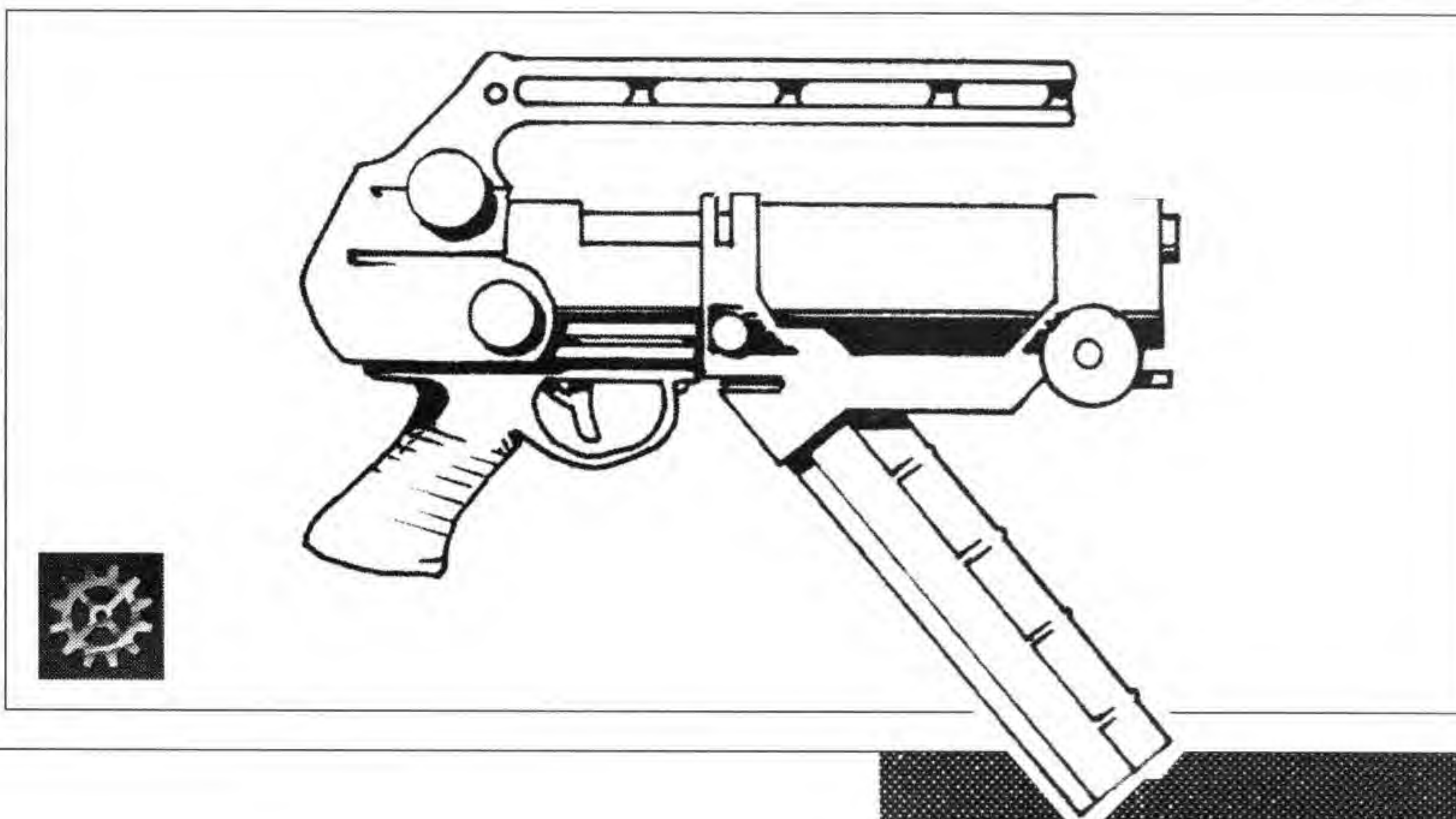
V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK
2,3	34	26	N	N	N	N	A
RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris		
20/30	9	1	4	1T6	2.400		



## MP-105

MP-105:an (MP står för maskinpistol) är ett suveränt vapen som emellertid inte är särskilt vanligt ute på gatorna, huvudsakligen beroende på den något klumpiga placeringen av magasinet. Dess främsta fördel är att den har hylslös ammunition, vilket resulterar i ett lätt vapen med ammunitionskapacitet långt utöver normala pistoler.

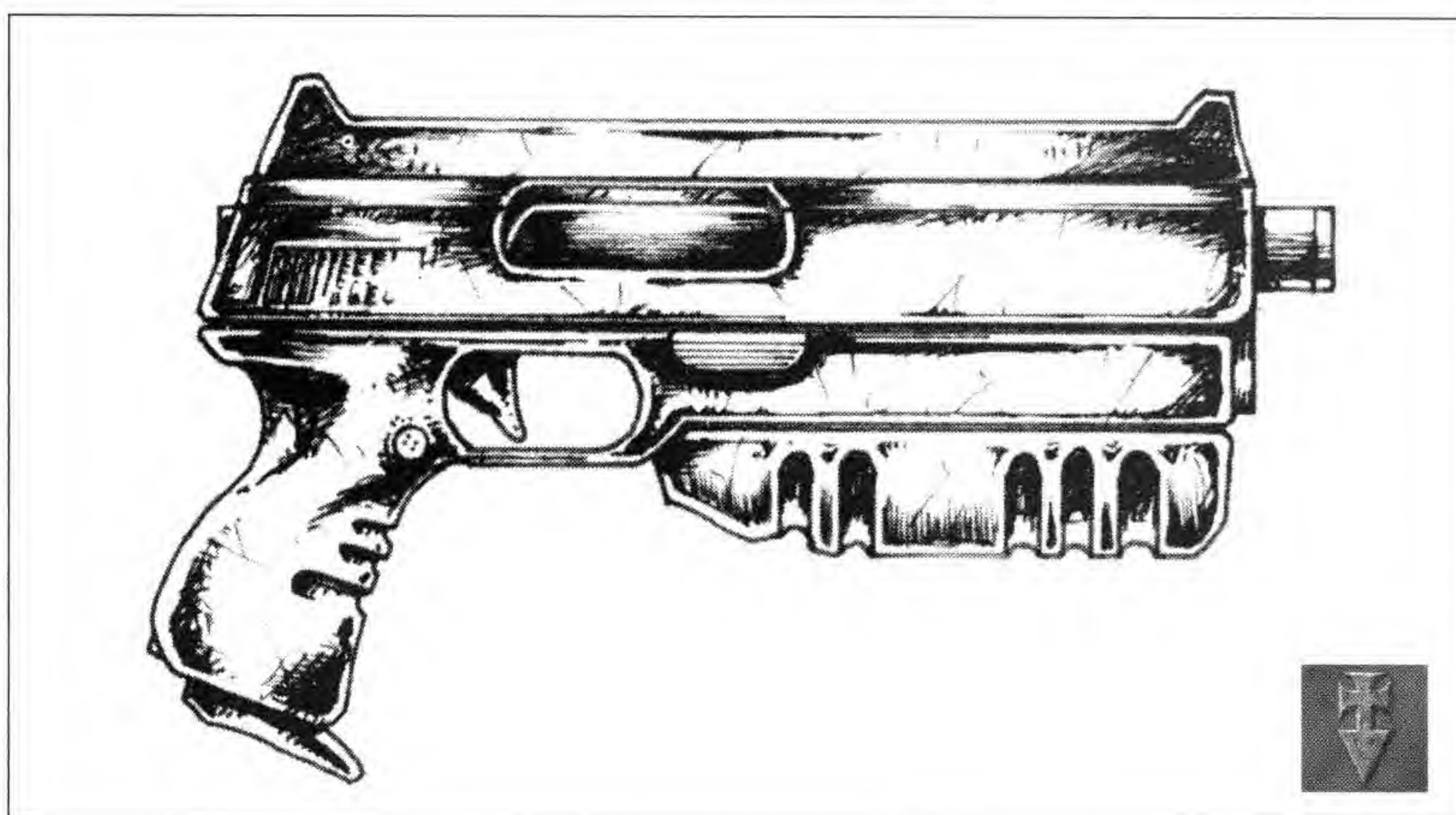
V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK
1,9	31	58	T	T	N	T	A
RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris		
50/75	7	1	9	1T6+1	7.200		



## P60 «PUNISHER»

Denna fruktade pistol har fått smeknamnet «Punisher» därför att den används av Inkquisitionen, och är antagligen det vanligaste vapnet ute på gatorna. Den är både pålitlig och lätt att få tag på. Den är mycket kraftig för att vara en pistol, men stor och klumpig — ingenting för småflickor. Både Doomtroopers och Imperial Blood Berets använder den.

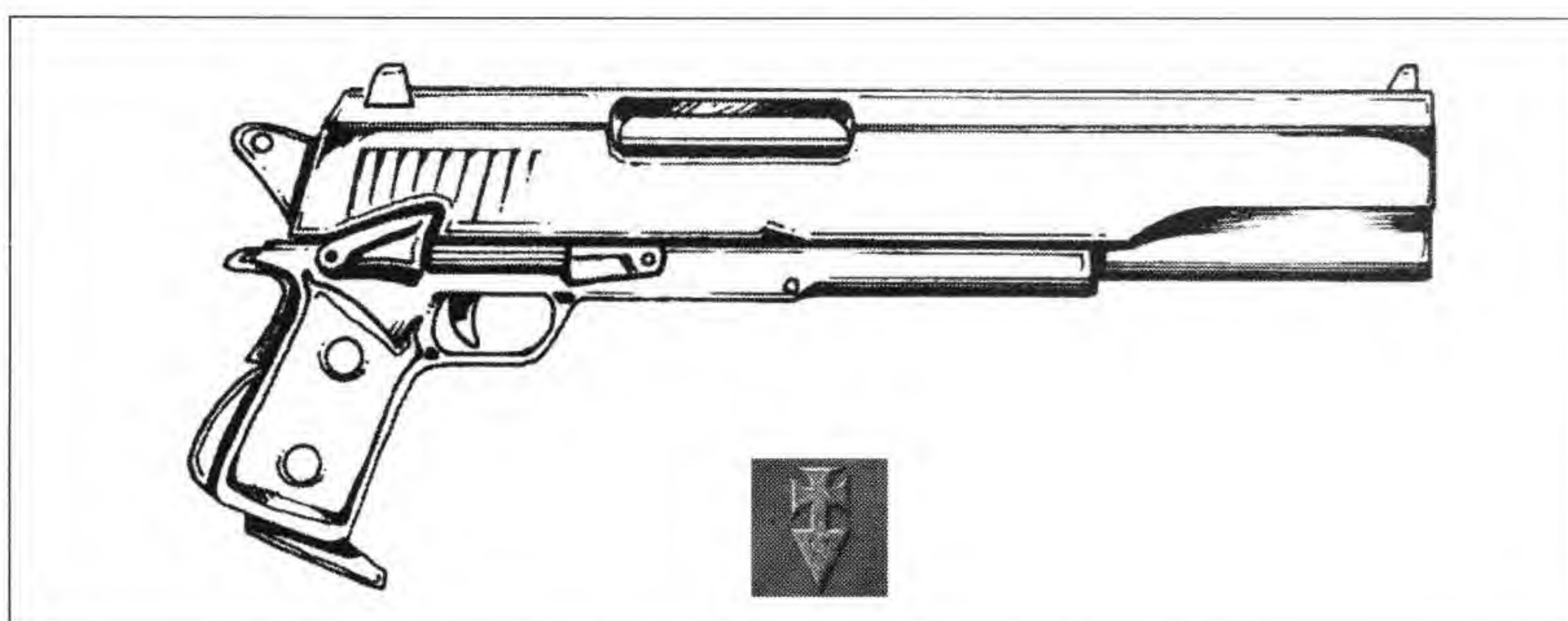
V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK
2,9	32	13	N	N	N	N	A
RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris		
70/105	14	1	7	1T6+2	8.400		



## PIRANHA HANDGUN

Denna lilla och lätt dolda pistol är extremt vanlig bland frilansare och agenter, livvakter, kartell-agenter och polisstyrkor över hela solsystemet. Den är inte särskilt kraftig, men en träff räcker oftast för att stoppa en orustad motståndare. Den kanske största fördelen med den är att den inte kräver någon licens; istället försöker man begränsa dess spridning med ett ganska högt pris.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK
1,0	21	11	N	N	N	N	H
RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris		
70/105	6	1	3	1T4+1	19.900		

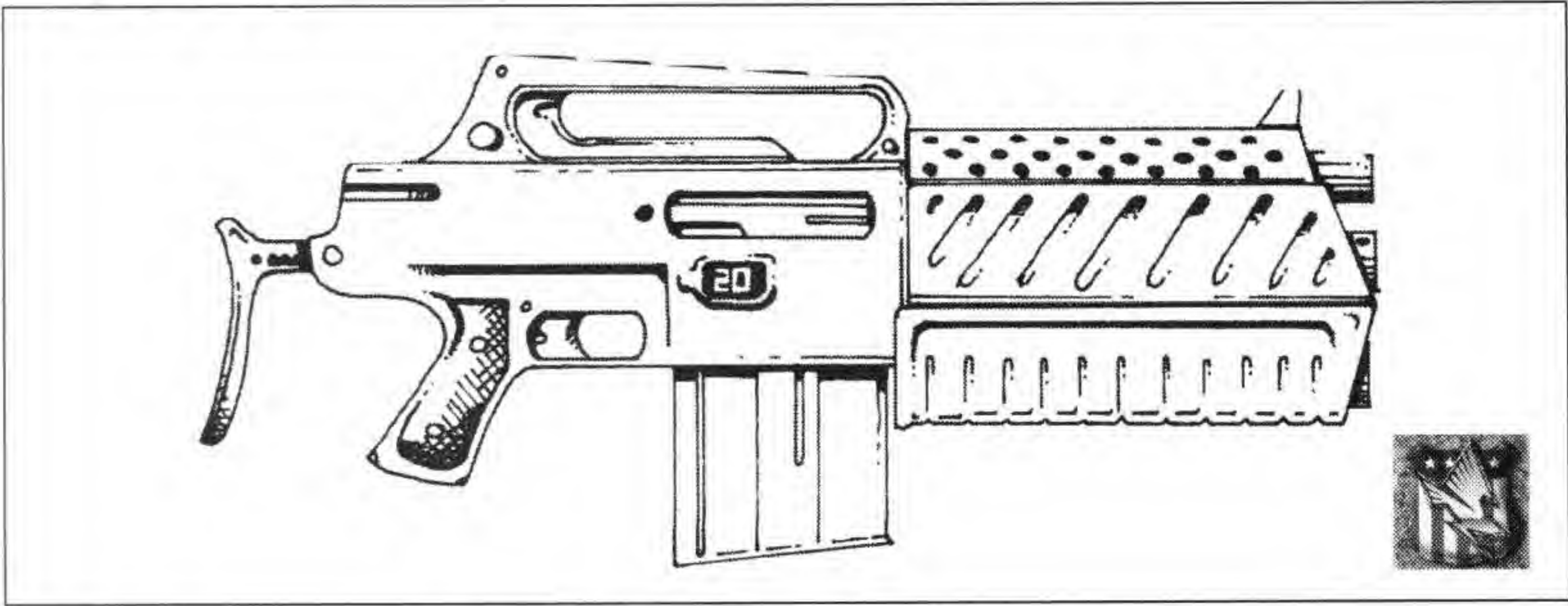




# K-PISTAR

Kulsprutepistolen har beskrivits som det idealiska vapnet. Med sin ringa storlek, låga vikt och höga eldkraft — inte minst med granatkastare — är den idealisk i de allra flesta sammanhang, möjligen med undantag för militära stridssituationer där man vill ha kraftigare vapen med längre räckvidd.

## CAR-24



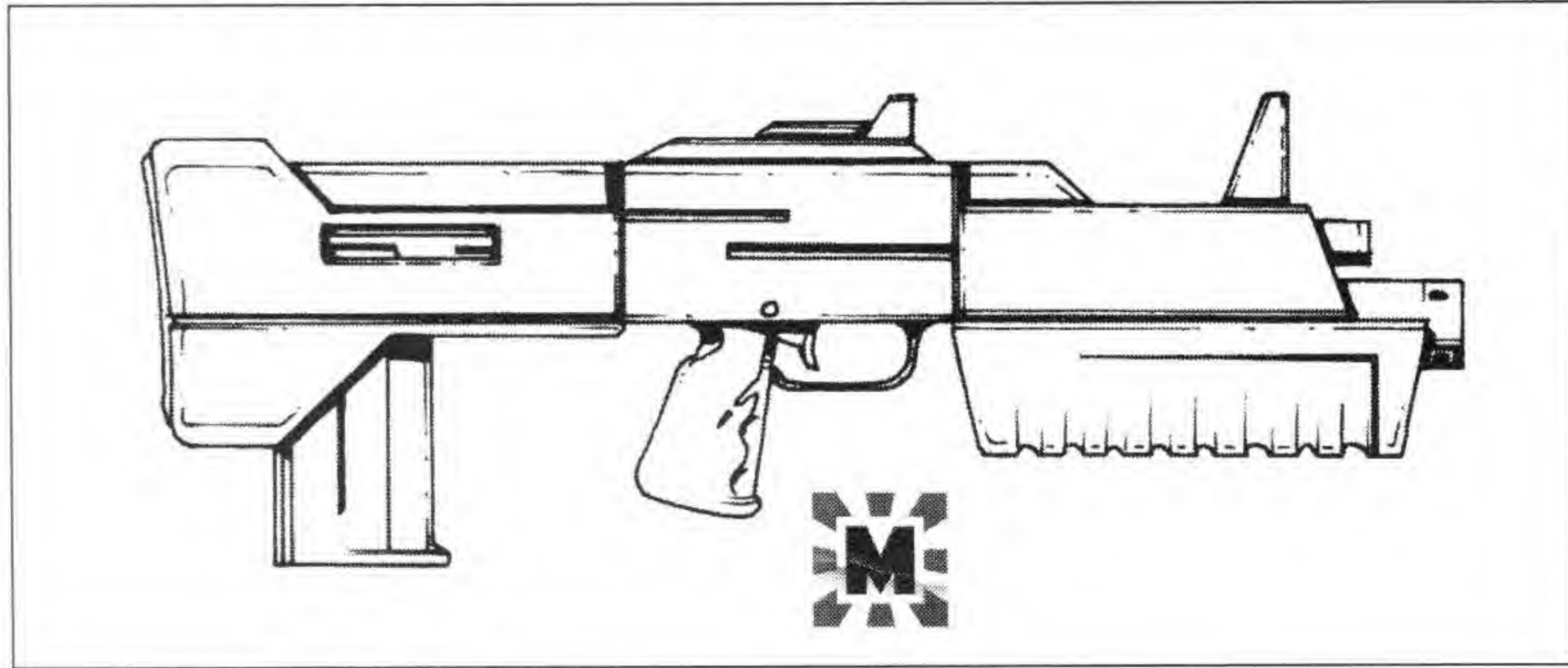
Detta Sherman-designade vapen ligger på gränsen mellan k-pist och automatkarbin, särskilt därför att det har inbyggd granatkastare. Ett populärt vapen på gatorna, förekommer ofta som pirattillverkade kopior av låg kvalitet.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK
3,6	65/53	20	J	I	N	T	3
RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris		
120/180	15	1	7	1T6+1	4.600		

### GL-240 GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	Pris
—	1	M	50/75	8*	1	5	1T3	1	1T6+1	—

## TAMBU NO. 4 «WINDRIDER»



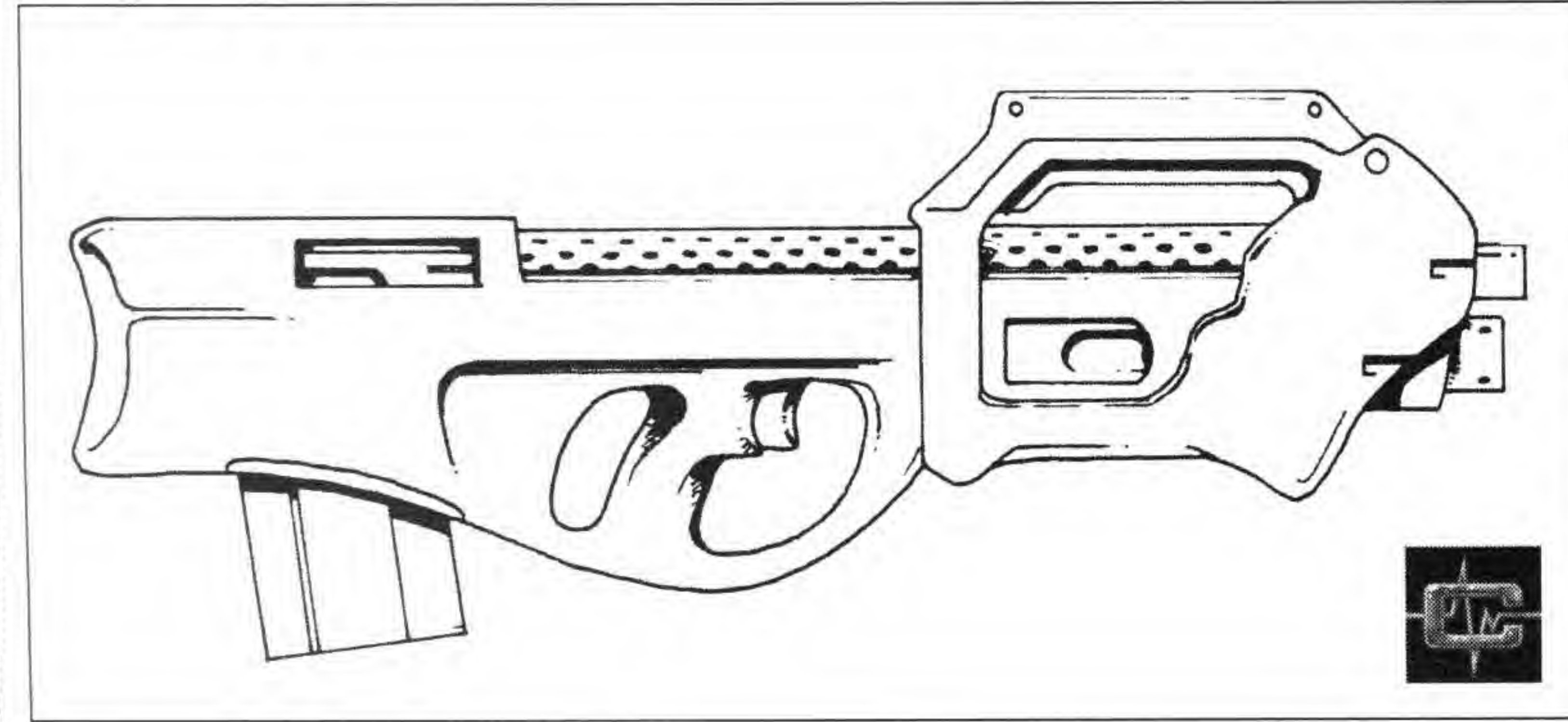
Efter framgångarna med Ronin-pistolen blev Windridern ett hastverk som inte blev särskilt lyckat. Det största problemet är den löstagbara granatkastaren, och de flesta föredrar att plocka bort den och använda Windridern som en ren k-pist. Problemen eliminerades på den större versionen, Shogun-automatkarbinen.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK
2,7	51	22	N	B	N	N	A
RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris		
160/240	7	1	3	1T6	5.500		

### GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	Pris
0,8	1	M	20/30	4*	1	3	1T3	1	1T6	850

## CAW2000



Liksom jämförbara vapen i den här kategorin närmar sig CAW2000 en automatkarbin, med sin inbyggda granatkastare. Största nackdelen är att granatkastaren inte kan användas tillsammans med bajonetten, eftersom denna monteras framför mynningen på granatkastaren. Det här är ett ovanligt vapen som man nästan bara ser hos Cybertronic. Tillverkas av Cybercurity, Inc.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK
3,0	63	30	N	I	T	T	A
RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris		
180/270	9	1	7	1T6+1	7.800		

### GL2000 GRANATKASTARE

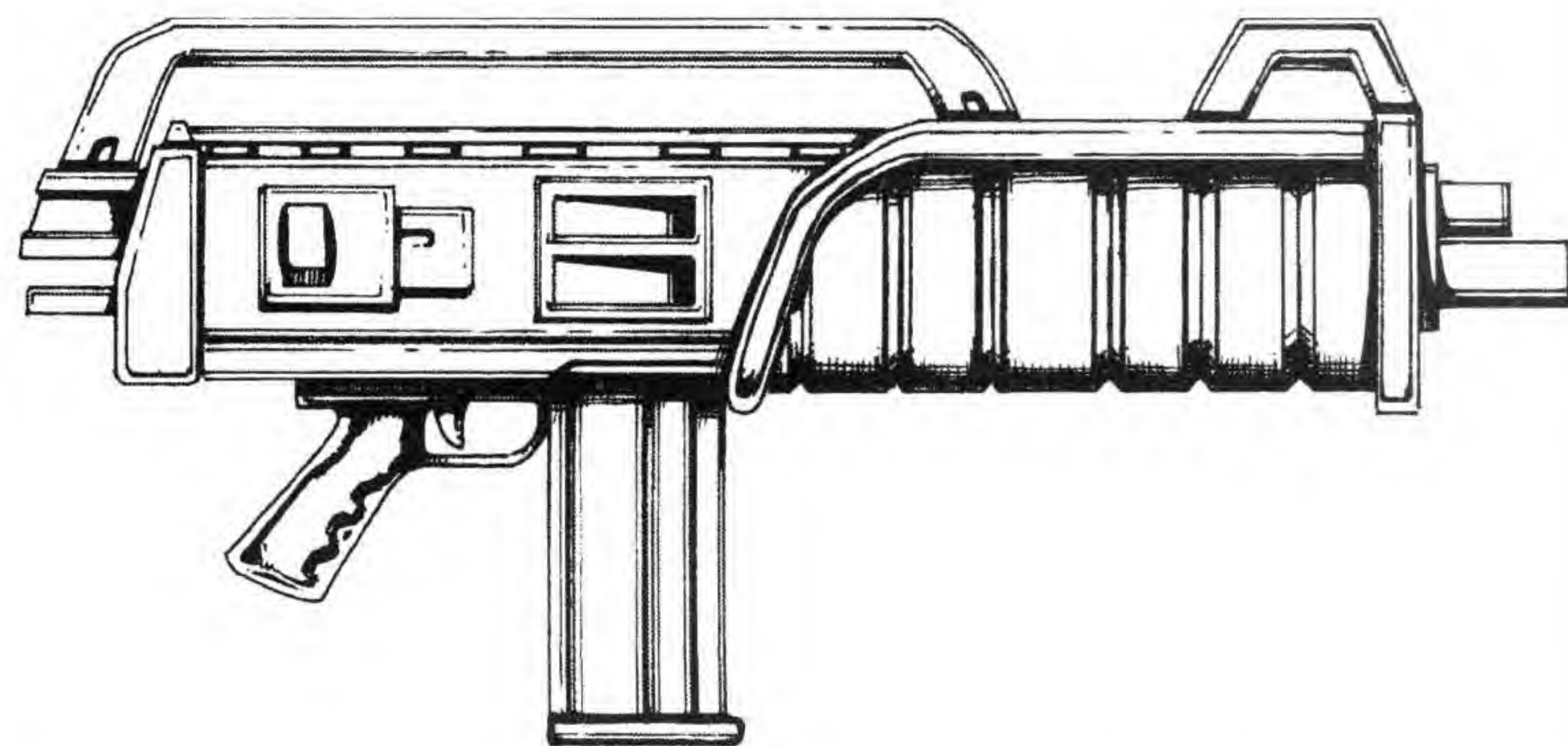
SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	Pris
—	1	M	40/60	5*	1	8	1T4	1	1T6+1	—



## SMG MK. IVP «INTRUDER»

Tillverkarna av denna k-pist, Lyon & Atkinson, uppvägde behovet av en granatkastare med att utveckla plasmatekniken. Med den undre pipan på mk. IVP (P för plasma) har du möjlighet att avlossa plasmafyllda kulor som vid anslaget ger nästa samma effekt som en splittergranat, fast med betydligt bättre precision och räckvidd.

**NOT:** Attacker med plasmaammunition går till precis som vanliga attacker, fast de undviks som granater.



V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK
4,0	64	20	T	spec.	T	N	A

RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
100/150	15	1	2	1T6+1	7.100

### PLASMAAMMUNITION

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	Pris
—	20	M	100/150	15	1	2	1T4	1	1T6+1	—

## SMG MK. III «INTERCEPTOR»

Interceptorn, standard-k-pisten för Imperial Armed Forces, är ett vapen det råder delade meningar om. Somliga älskar det på grund av den brutala eldkraften, andra uppfattar det som alldeles för tungt och klumpigt för att vara en k-pist. Det är en smaksak, men tveklöst är Interceptor den kraftfullaste av alla konventionella k-pistar.

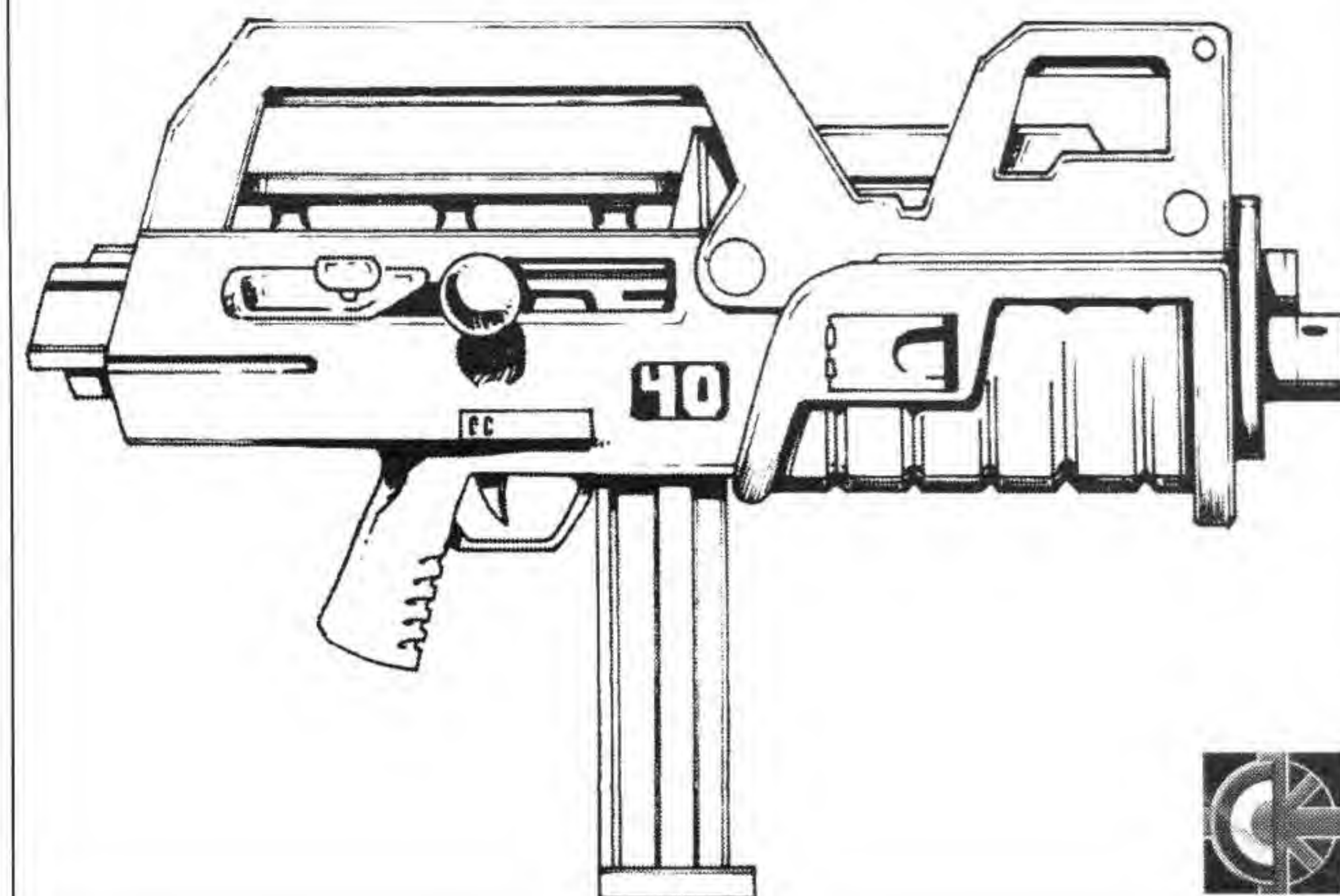
V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK
4,6	56	40	T	I	T	N	A

RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
100/150	17	1	5	1T6+2	6.200

### GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY
—	1	M	40/60	9*

OT	EV	#TO	SY	SKA	Pris
1	5	1T4	1	1T10	—



## MP-105GW

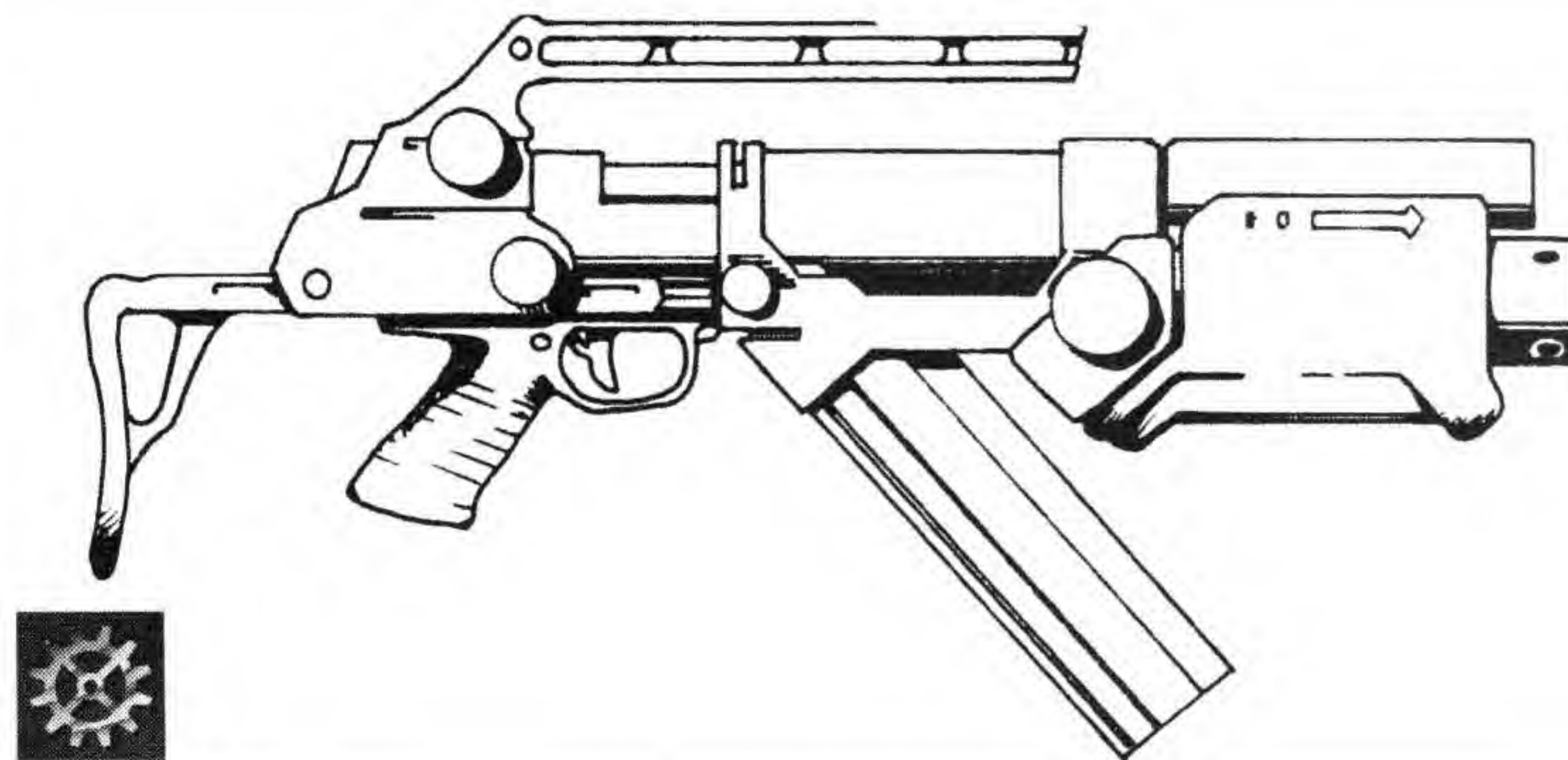
Detta är helt enkelt pistolen MP-105 som modifierats för att kunna användas med en granatkastare. Den är varken vanlig eller särskilt populär ute på gatorna. Skillnaderna mellan vapnen är att denna k-pistversion försetts med utfällbart axelstöd, lite bättre magasin och fäste för att koppla på en granatkastare, allt för att bli mer fältmässig. Magasinen är 100%-igt kompatibla.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK
2,8	65/52	58	B	B	N	T	A

RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
120/180	11	1	8	1T6+1	9.400

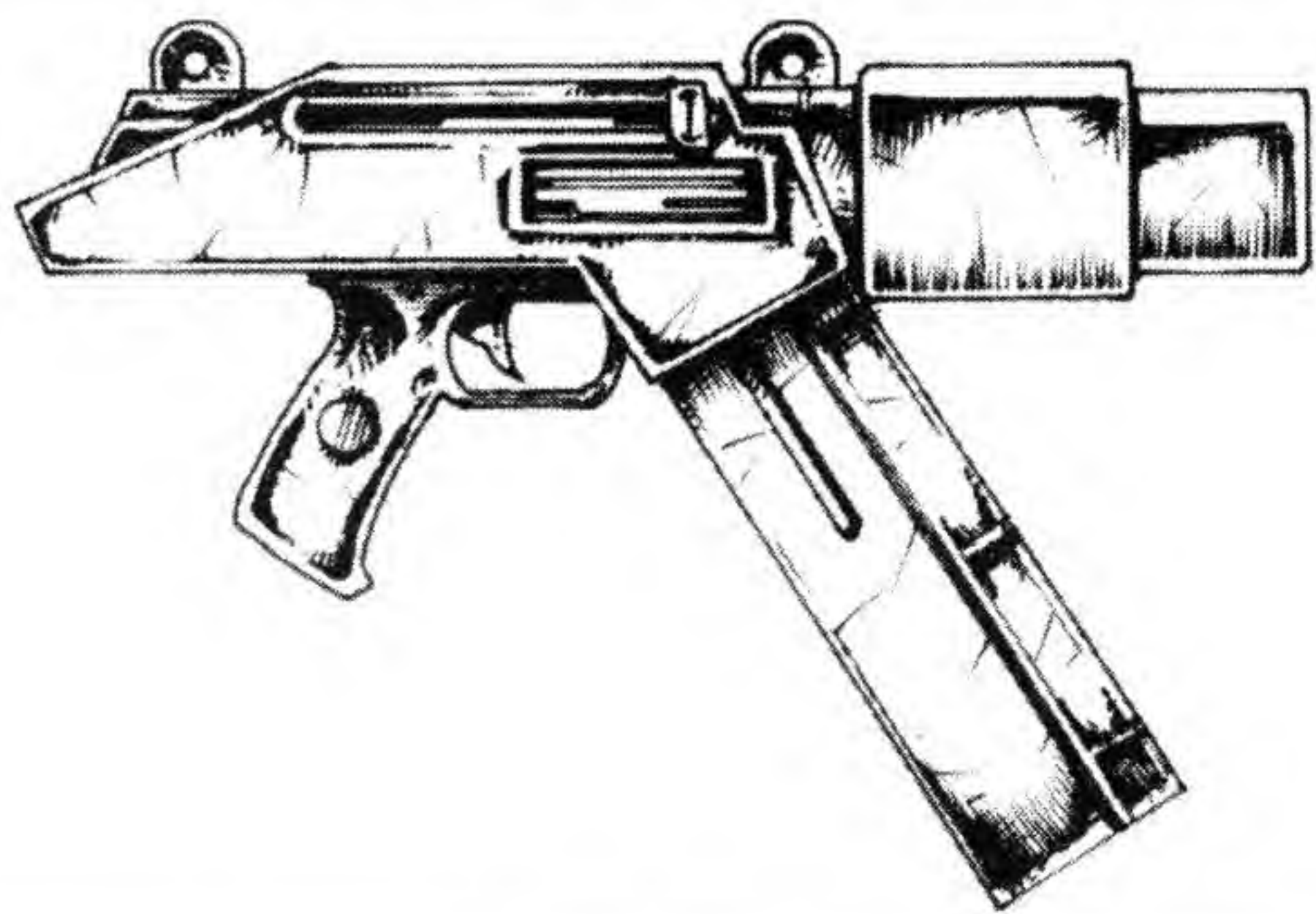
### GW-1055 GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	Pris
1,0	1	M	30/45	6*	1	8	1T4	1	1T6+2	1.700





MP-103 «HELLBLAZER»



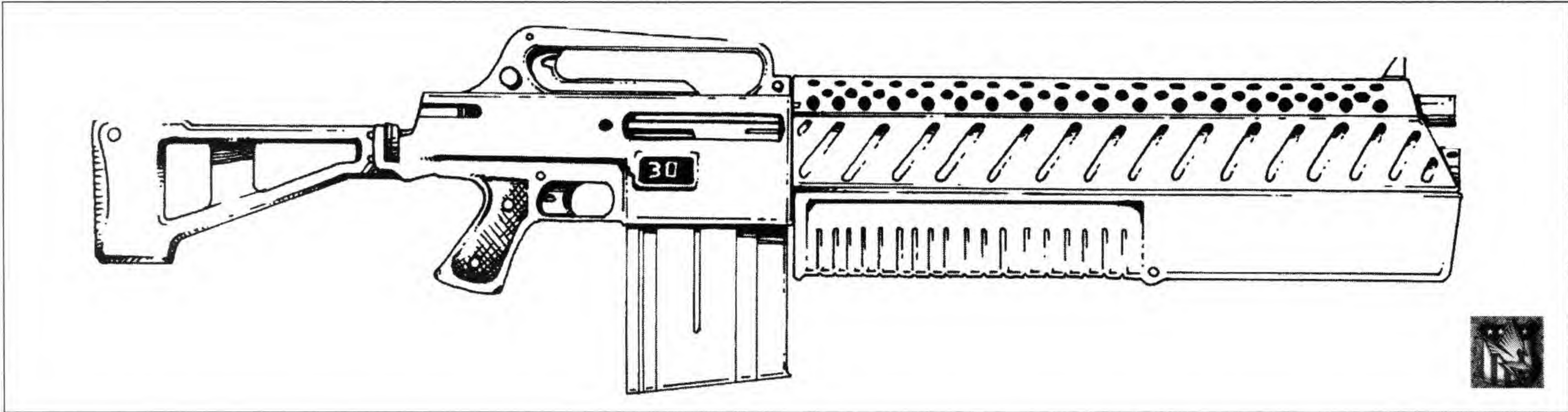
Hellblazern togs ursprungligen fram för Doomtroopers men vidareutvecklades senare till MP-105:an. Den har dock fortfarande ett antal fördelar framför sin efterföljare; den är mindre, mer pålitlig och den har ett något större handtag för bättre grepp. Nackdelarna är kortare räckvidd och lägre eldhastighet.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK
2,6	46	34	N	T	N	N	A
RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris		
80/120	9	1	9	1T6+1	9.000		

AUTOMATKARBINER

Automatkarbiner är standardvapnet för alla normala infanteritrupper. Med en finkalibrig huvudpipa (mellan 4,4 och 6,5 mm) kombinerad med en granatkastare på 20–30 mm, är dessa vapen flexibla och kraftiga nog för de flesta uppdrag och motståndare.

M50



Fastän detta inte är det bästa vapnet i denna vapenkategori, är M50:an den mest spridda automatkarbinen utanför de militära styrkorna. Det finns massor av piratkopior, och geväret är eftertraktat på grund av sin mångsidighet och att det är lätt att få tag på ammunition till det. Granaterna laddas en och en i ett inbyggt magasin som rymmer sex stycken. Axelstödet kan fällas undan.

AUTOMATKARBIN M50

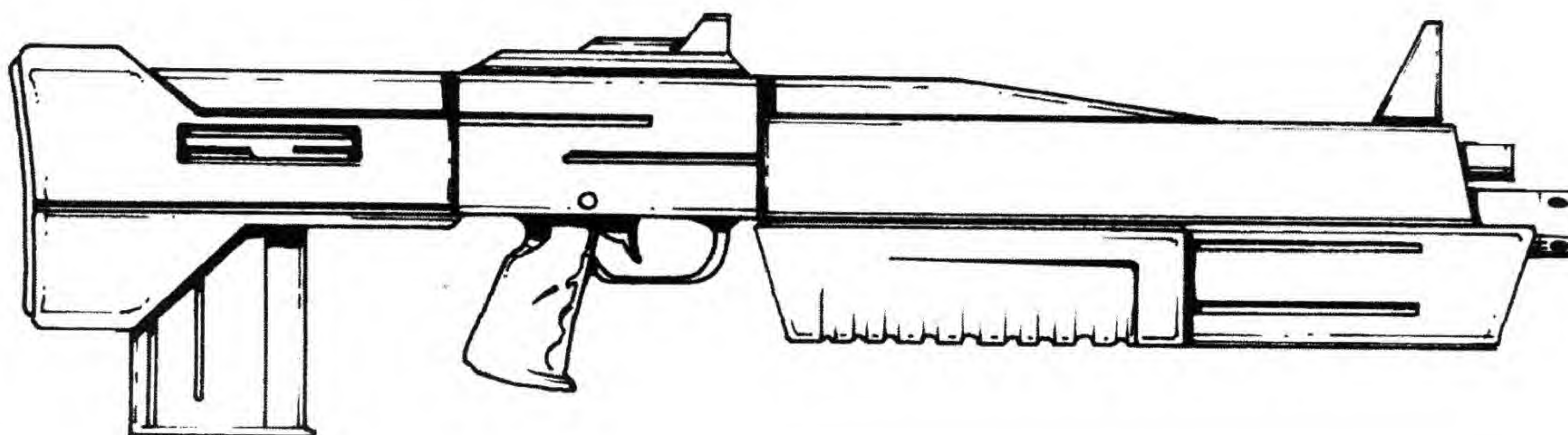
V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
6,1	100/79	30	J	I	N	T	3	300/450	23	1	7	1T6+2	6.500

M509 GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	Pris
—	6	M	100/150	23*	1/skott	4	1T4	1	1T6+1	—



## TAMBU NO. 1 «SHOGUN»



«Shogun» är ett mästerverk i vapendesign. Man har dragit lärdom av tidigare misstag (bland annat den usla granatkastaren på Windrider-k-pisten) och gett det här vapnet en genomtänkt mekanik. Resultatet är ett av de mest kompakta, pålitliga och lätthanterliga vapnen på marknaden.

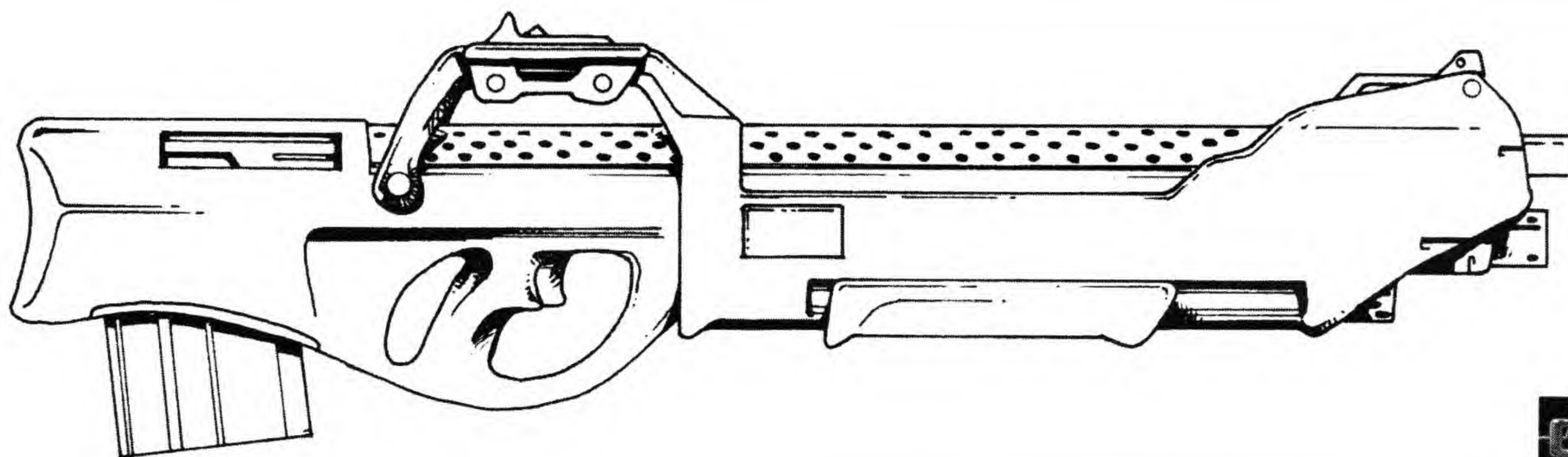
### SHOGUN AUTOMATKARBIN

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
3,8	67	26	N	T	N	N	A	240/360	15	1	8	1T6+1	7.100

### GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	Pris
0,8	3	M	40/60	15*	1/skott	8	1T4	1	1T6	1.100

## AR3000



Automatkarbinen AR3000 är nästan identisk med prickskyttegeväret SR3500, men har en inbyggd 37 mm:s granatkastare under pipan. Liksom alla Cybertronicvapen har AR3000 anatomiskt grepp, vilket sammantaget med de speciella balansdonen underlättar användning med en hand. Granatkastaren kräver dock bägge händerna.

### AUTOMATKARBIN AR3000

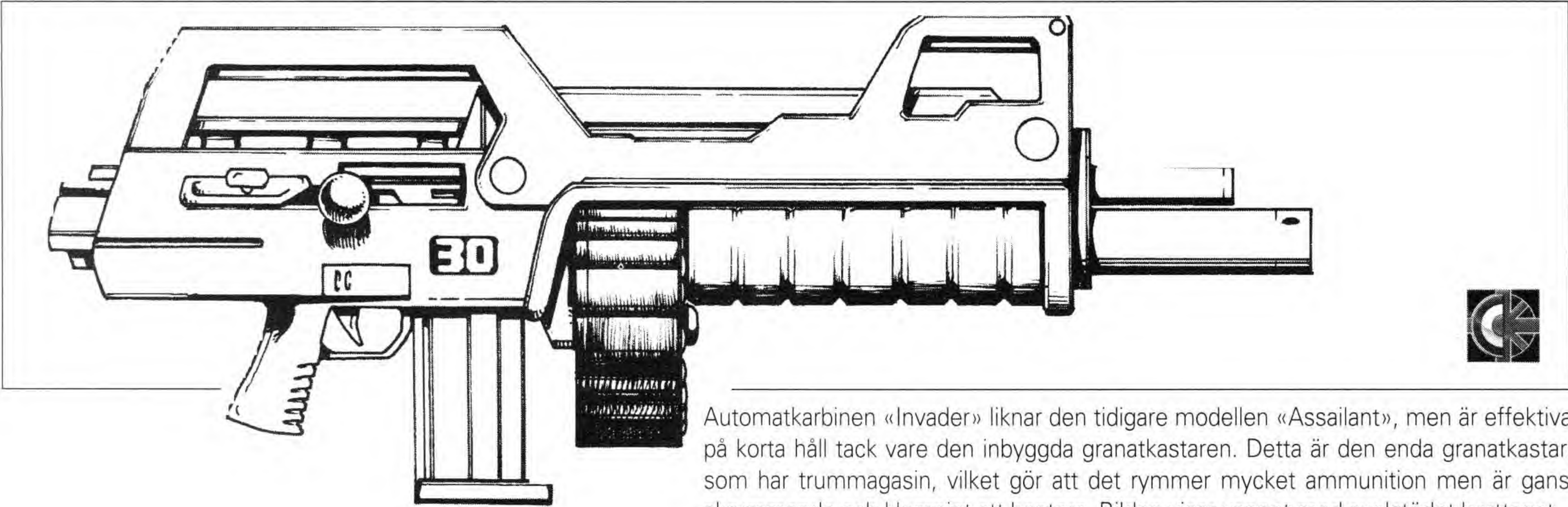
V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
5,2	86	25	N	I	T	T	A	360/540	15	1	7	1T6+2	12.800

### GRANATKASTARE GL3000

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	Pris
—	4	M	70/105	15*	1/skott	8	1T6	1	1T6+1	—



BAR MK. XIB «INVADER»



Automatkarbinen «Invader» liknar den tidigare modellen «Assailant», men är effektivare på korta håll tack vare den inbyggda granatkastaren. Detta är den enda granatkastaren som har trummagasin, vilket gör att det rymmer mycket ammunition men är ganska skrymmande och klumpigt att hantera. Bilden visar vapnet med axelstödet borttaget.

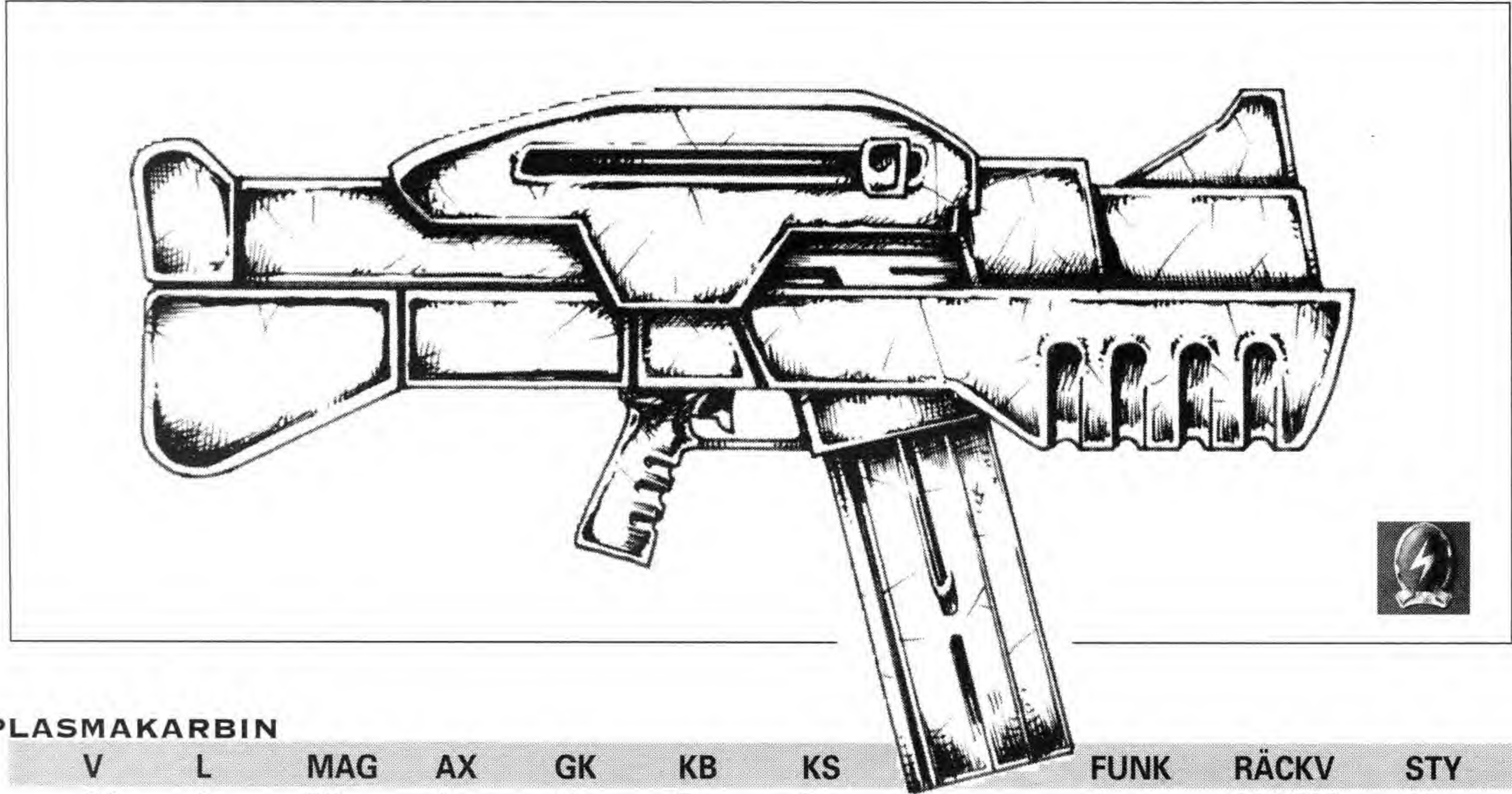
AUTOMATKARBIN INVADER (MK. XIB)

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
7,1	83	30	T	I	T	T	A	260/390	27	1	5	1T6+3	11.600

MK. XIK GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	Pris
—	14	H	100/150	27	2	5	1T4	1	1T10	—

L&A PLASMAKARBIN



Denna plasmakarbin påminner invändigt om Plasma Intrudern, också det ett Lyon & Atkinson-vapen, men det har gjorts betydligt mer robust, pålitligt och kraftfullt för att passa solsystemets största hjältar, Doomtroopers. Granatkastaren har ersatts av plasmaammunition, vilket ger samma kapacitet om inte bättre.

**NOT:** Attacker med plasmaammunition går till precis som vanliga attacker, fast de undviks som granater.

PLASMAKARBIN

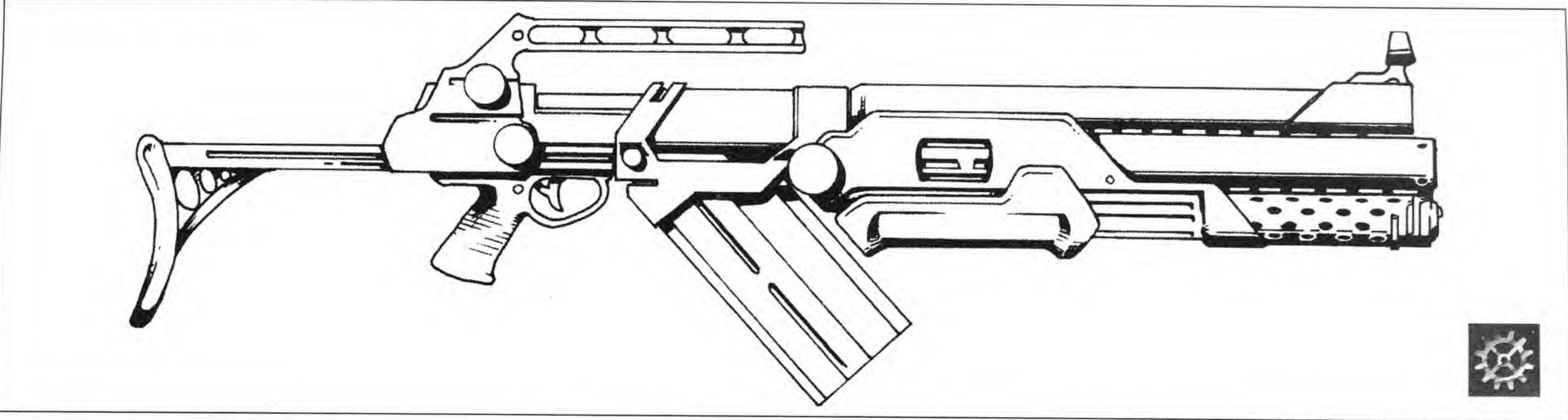
V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
6,0	61	36	N	N	T	T	A	200/300	23	1	9	1T6+4	20.000

PLASMAAMMUNITION

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	Pris
—	36	H	180/270	23	1	7	1T4	1	1T6+1	—



AG-17 «PANZERKNACKER»



Panzerknackerns namn härrör från dess suveräna pansarbrytande egenskaper, både med 34 mm:s RSV-granaterna och med pansarbrytande-ammunition till den vanliga 4,85 mm:s-mekanismen. Dess mest utmärkande drag är den extrema eldhastigheten, möjlig på grund av användandet av hylslös ammunition. Infällbart axelstöd och löstagbar granatkastare.

AUTOMATKARBIN PANZERKNACKER

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
4,7	90/72	48	J	B	N	T	A	300/450	19	1	7	1T6+2	12.400

GRANATKASTARE GW-170

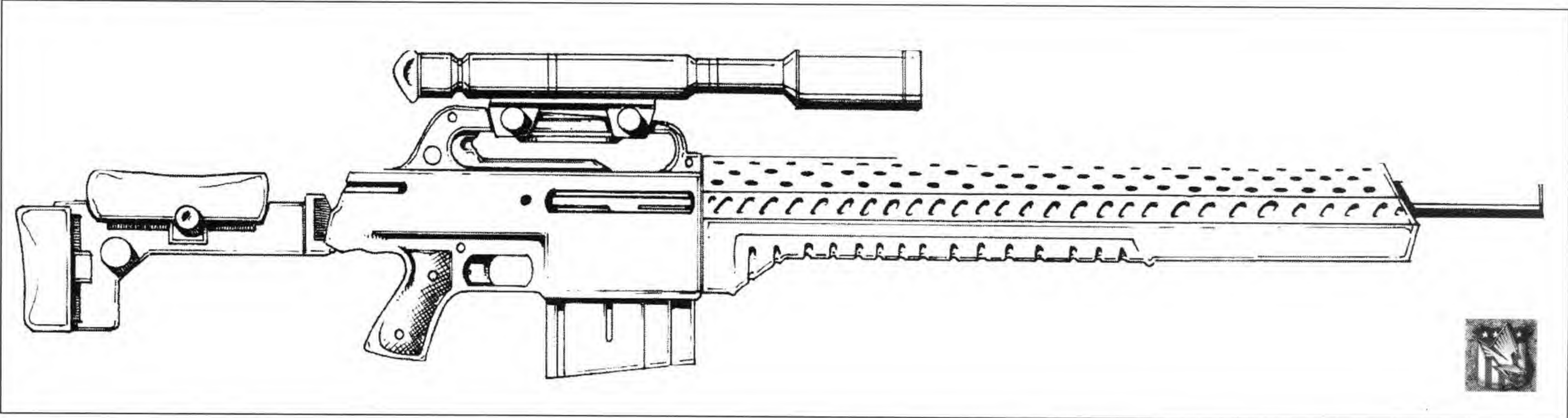
SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	Pris
1,0	4	M	50/75	19*	1/skott	8	1T6	1	1T6+2	2.600

PRICKSKYTTEGEVÄR

Med prickskyttegevären fylls gapet mellan automatkarbinerna och kulsprutorna ut. De har samma räckvidd och eldkraft som kulsprutor, kombinerat med precisionen hos en automatkarbin. Nackdelen är att de är klumpiga, myck-

et dyra (på grund av korta tillverkningsserier) och inte lika robusta som mer konventionella vapen.  
**NOT:** För prickskyttegevären anges räckvidden endast i meter.

SR-50

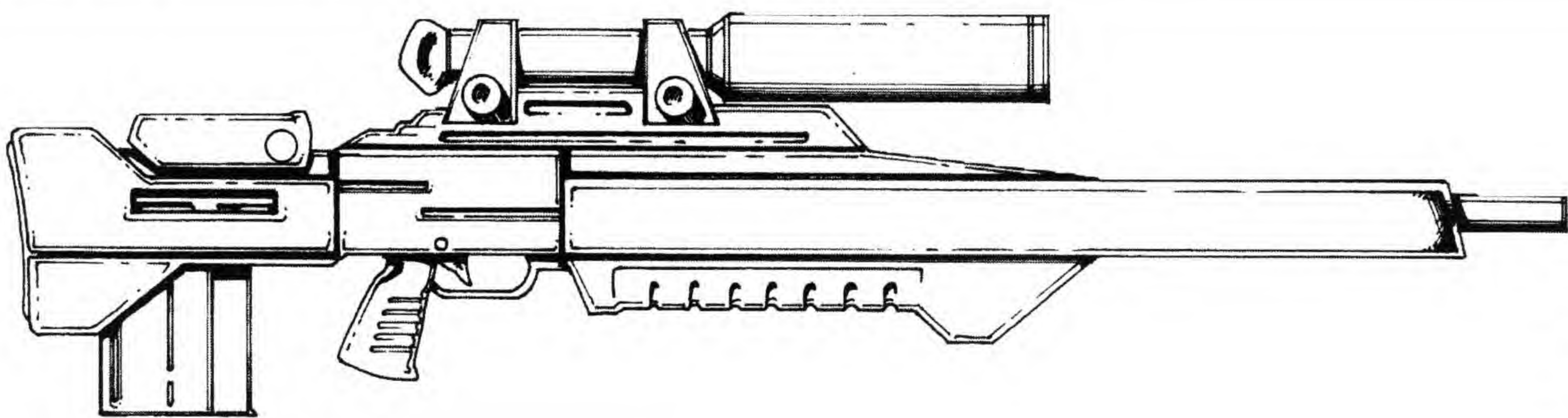


Detta är en utbyggd version av M50. Det är helt enkelt en prickskyotts dröm — helt rekylfritt trots .62-ammunition, och nästan perfekt ljuddämpat. Med det avtagbara nattsiktet kan en skicklig skytt träffa ett fem-markers mynt på 2.000 meter. Enkel mekanism ger hög tillförlitlighet. Axelstödet kan fällas in.

V	L	MAG	AX	GK	BEN	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
5,5	117/95	12	J	N	T	x9	H	2000	21	1	9	1T6+4	10.100



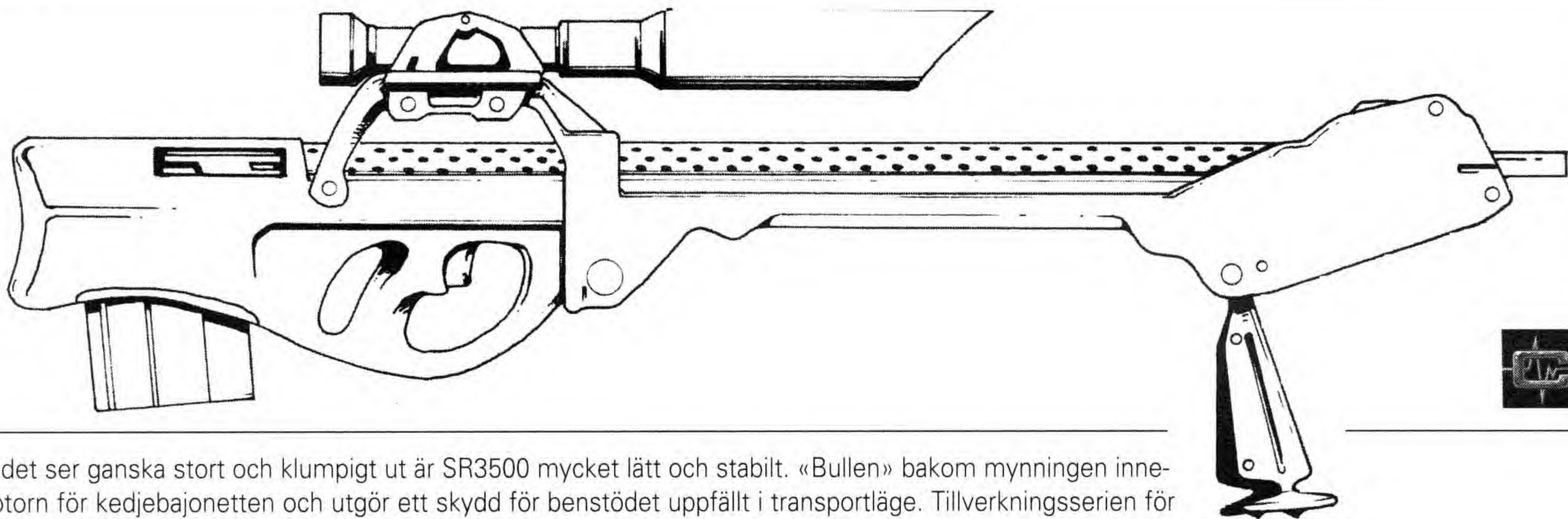
TAMBU NO. 15 «ARCHER»



Bullpup-tekniken (mekanismen sitter bakom avtryckaren) som används i detta vapen gör det relativt kort för att vara ett prickskyttegevär. Det löstagbara nattsiktet kan ställas in på antingen 4 eller 8 gångers förstoring, vilket gör det användbart på både långa och medellånga skjutavstånd. Ett av de mer populära vapnen bland lönnmördare.

V	L	MAG	AX	GK	BEN	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
4,4	93	15	N	N	T	x4/x8	3	1700	17	1	7	1T6+2	7.100

SR3500

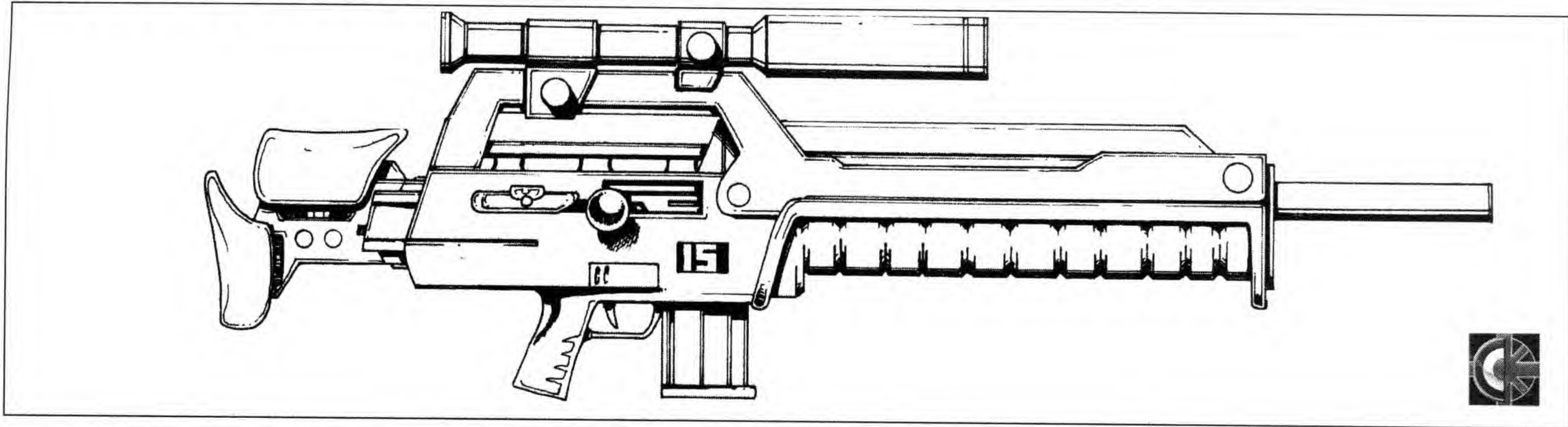


Trots att det ser ganska stort och klumpigt ut är SR3500 mycket lätt och stabilt. «Bullen» bakom mynningen innehåller motorn för kedjebajonetten och utgör ett skydd för benstödet uppfällt i transportläge. Tillverkningsserien för SR3500 är kort och det är mycket ovanligt ute på gatorna. Löstagbart nattsikte.

V	L	MAG	AX	GK	BEN	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
5,0	102	20	N	N	J	x3-x12	A	2300	17	1	7	1T6+3	16.000



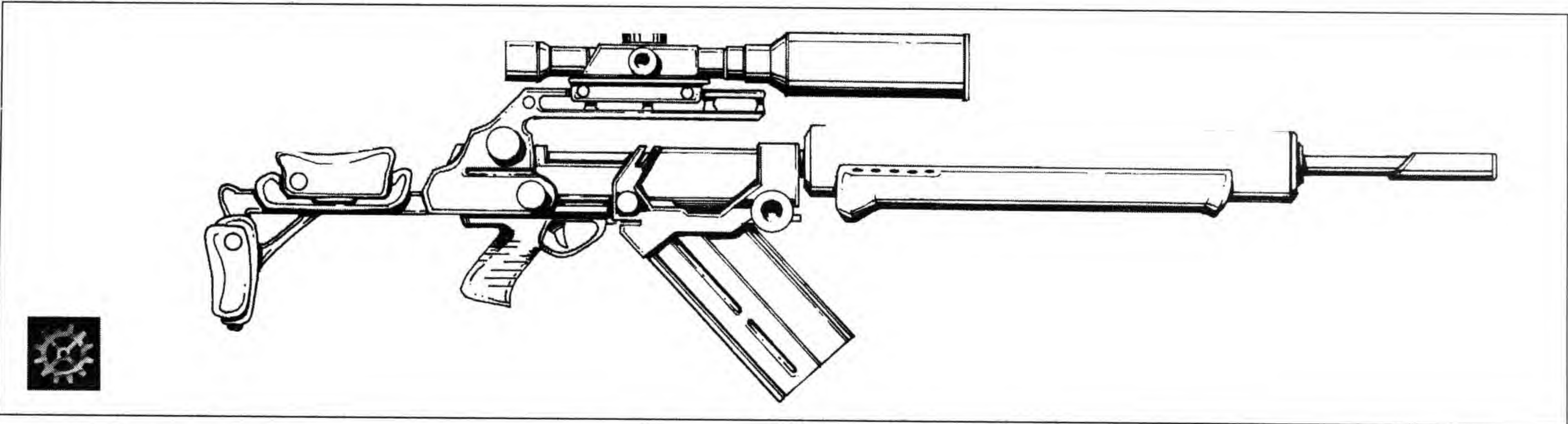
SR MK. XII «ASSAILANT»



Assailant-prickskyttegeväret, tillverkat av Imperial-kontrollerade Fieldhausen Arms, används av de flesta militära styrkor som har någon anknytning till Imperial. Den har en tillförlitlig och stabil utformning, men är lite för tung för att vara riktigt populär utanför de militära styrkorna. Löstagbart nattsikte.

V	L	MAG	AX	GK	BEN	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
6,3	107/94	15	B	N	T	x5/x10	H	1200	23	1	9	1T6+4	14.400

PSG-99

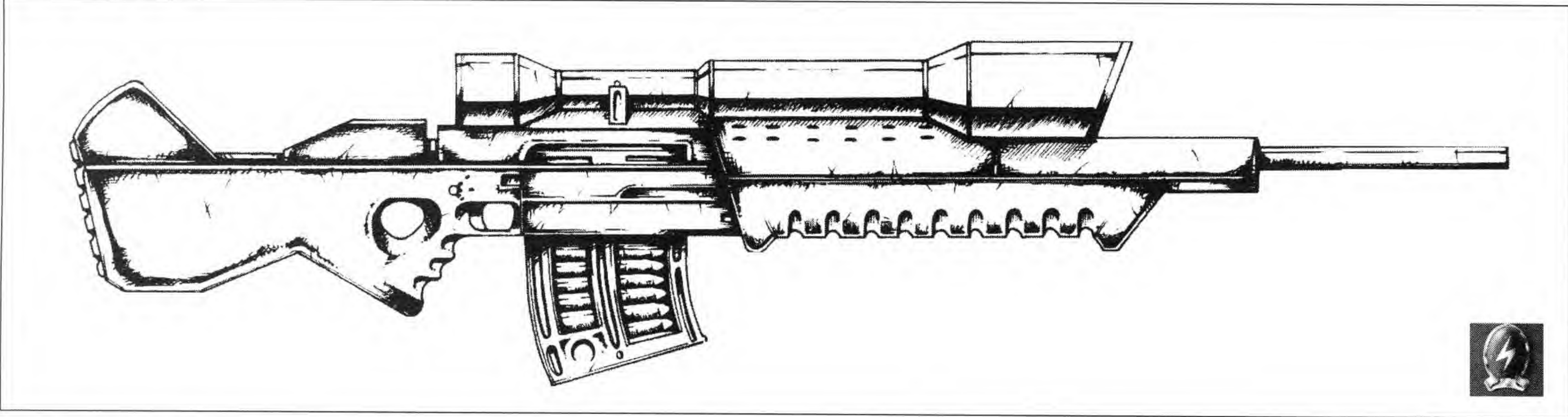


PSG-99:an innehåller samma beprövade mekanik som övriga Bauhaus-vapen, med den kraftiga vinkel på magasinet som krävs för problemfri användning av hylslös ammunition. PSG:n används, i egenskap av det mästerverk det är, även av specialstyrkor inom de andra korporationerna. Löstagbart nattsikte.

V	L	MAG	AX	GK	BEN	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
5,1	109/90	48	J	T	T	x1-x12	A	2100	19	1	8	1T6+3	18.600



MEPHISTO



Det här är ett relativt enkelt gevär med få rörliga delar och därför stor tillförlitlighet. Det är ovanligt stabilt och robust, och har utmärkta skjutegenskaper. Kikarsiktet är avsett att användas i mörker och har variabel förstoring mellan 3 och 15 gånger. För kortare avstånd finns också ett inbyggt lasersikte.

V	L	MAG	AX	GK	BEN	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
7,0	110	13	N	N	T	x3-x15	A	2600	25	1	9	1T6+4	24.500

HAGELGEVÄR

På kortare avstånd och mot mål som inte bär rustning är hagelgevär mycket effektiva. De används i stor utsträckning av polisstyrkor och säkerhetsvakter. Ammunitionen är en svärm av finkalibriga kulor med kort räckvidd. Största fördelen är att det är svårt att missa.

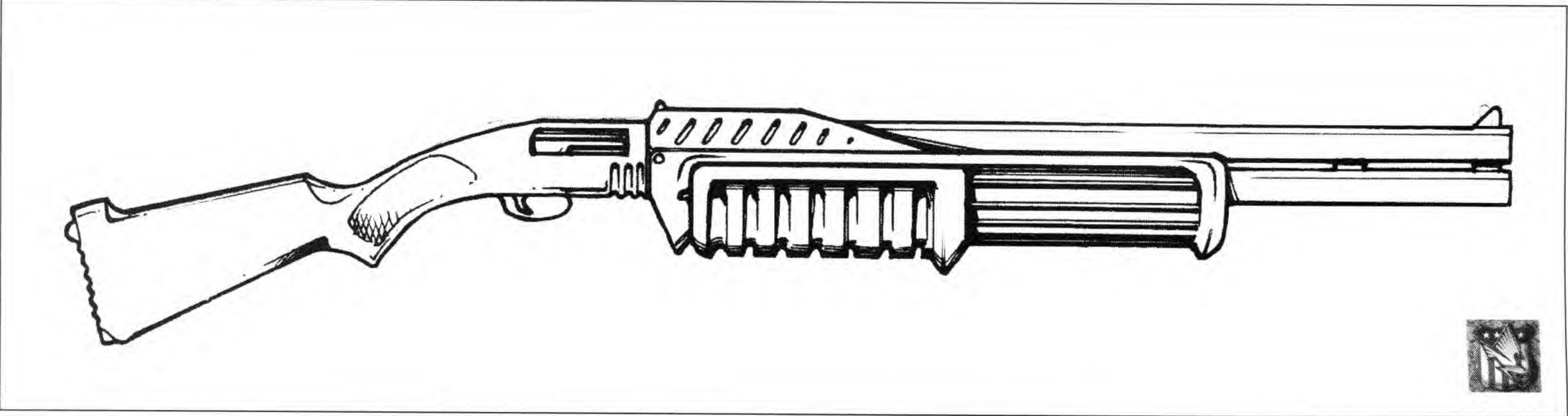
Alla hagelgevär ser ut som om de vore dubbelpipiga, men den nedre «pipan» är egentligen magasinet, som rymmer 4-14 patroner.

Med speciell «slug-ammunition» kan man få nästan

samma räckvidd som vanliga gevär. De skjuter ett fåtal vassa splitter som flyger i en tät svärm 150-200 meter.

**NOT:** Multiplicera räckvidden med 10 när «slugs» används. Lägg till +1 till tärningskoden för skador. Alla hagelgevär kräver två händer för att ladda, men inte för att skjuta.

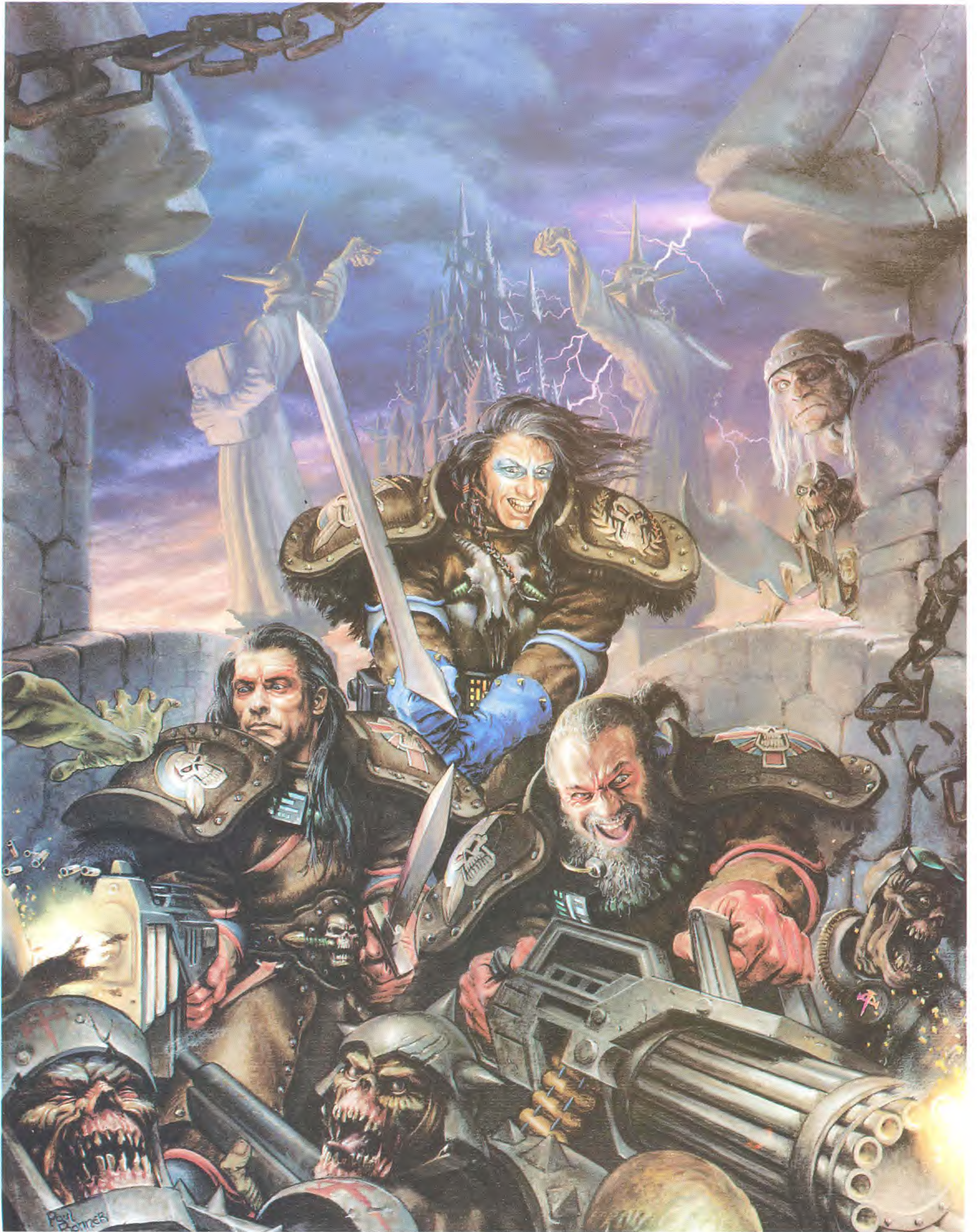
M516S/M516D



M516S är den enkelpipiga modellen av Capitols säkerhetstjänsts standardhagelgevär, som man ofta bär både på patrull och vid utryckningar. Det finns också i en speciell militär version med dubbla pipor, M516D, som dock inte säljs till allmänheten. Trots detta är M516D ett ganska vanligt vapen — många har stulits från dödade CSS-officerare — eftersom det har automateldskapacitet. Båda typerna tillverkas på licens från Colding Arms, Inc.

M516S	V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
	6,4	94	6	N	N	N	N	H	14/21	15	1/skott	3	1T4	8.200





## DEN SISTA STRIDEN

Copyright © 1993 Target Games AB. All Rights Reserved. MUTANT CHRONICLES and all character names and distinctive likeness (es) thereof are Trademarks of Target Games AB





## NIMROD-AUTOKANON

Två pipor är alltid bättre än en, och Nimrod är det mest fruktade vapnet i Doomtrooper-arsenalen, med tanke på dess imponerande förstörelsekraft.

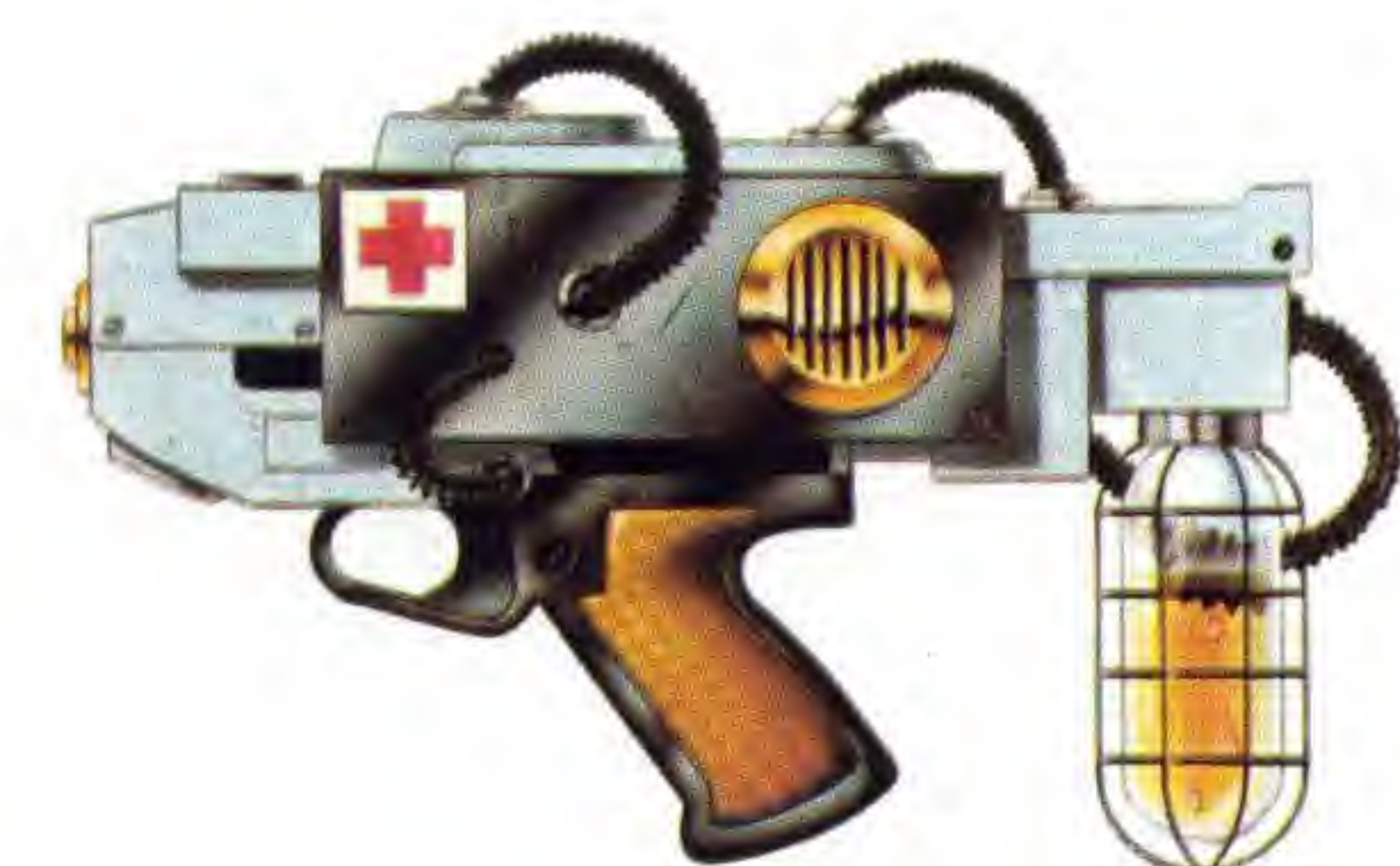
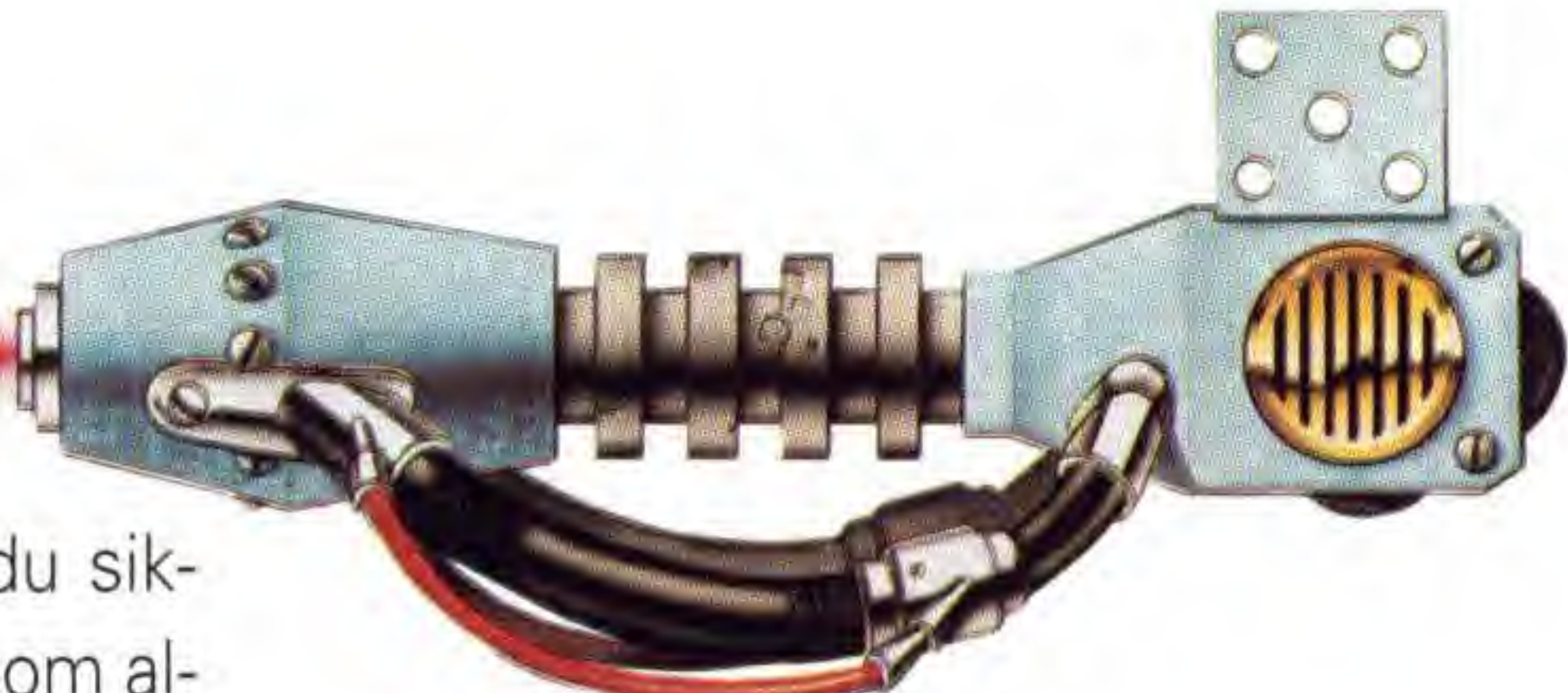
Med en anfallshandling kan man antingen göra en attack med skada 1T6+6, eller två attacker med 1T6.



**DOOM-TROOPERS**

## LASERSIKTE

Siktet visar en röd prick där du siktar. Kan monteras på så gott som alla skjutvapen med rätt adapter. Se speciella regler i Stridskapitlet.

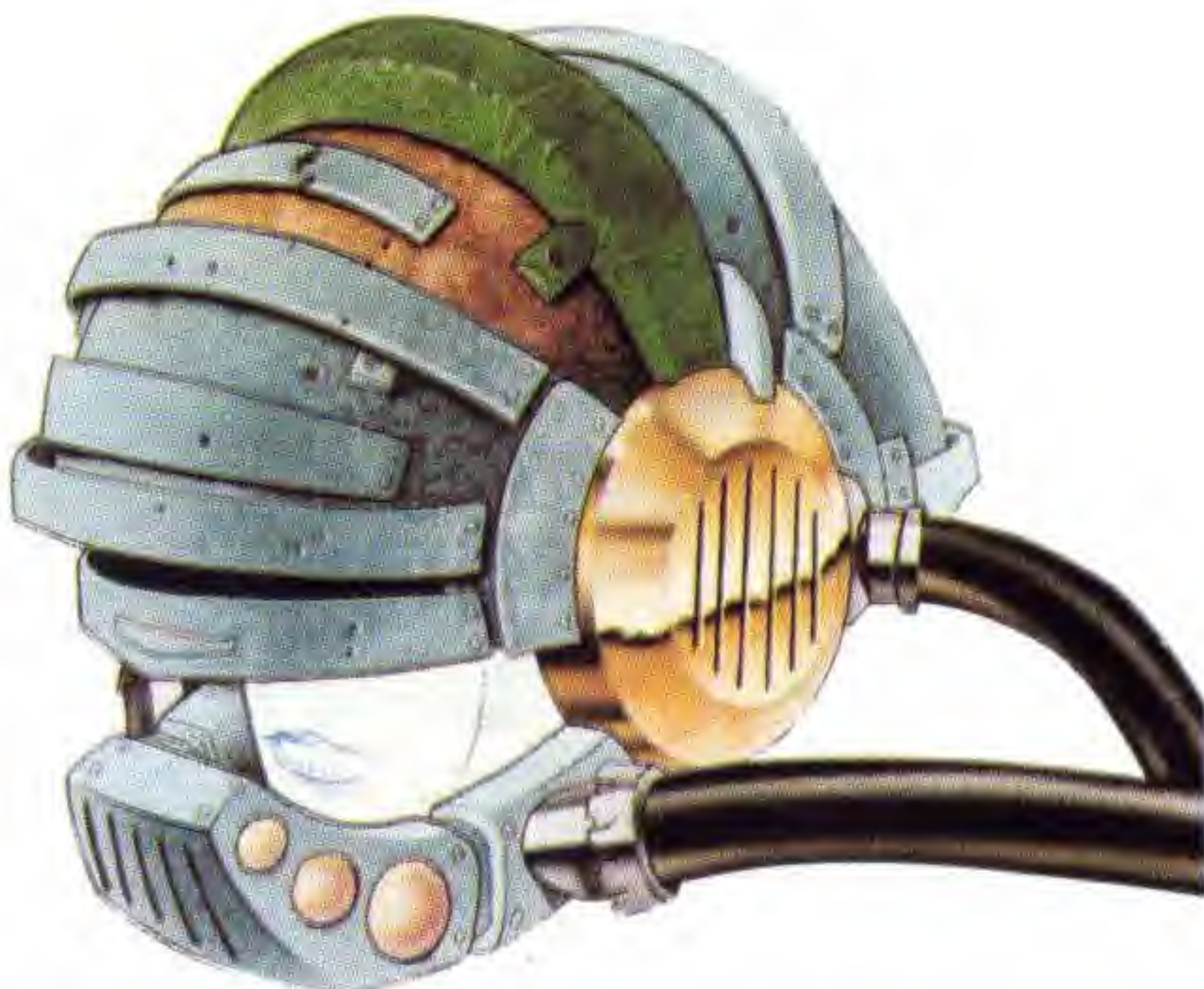


## KOAGULERANDE AUTOINJEKTOR

Denna utrustning sparas tills läget är riktigt desperat, då det kan rädda användarens liv. När den används läker den omedelbart totalt 5 KP i en kroppsdel. Måste laddas upp efter varje användningstillfälle.

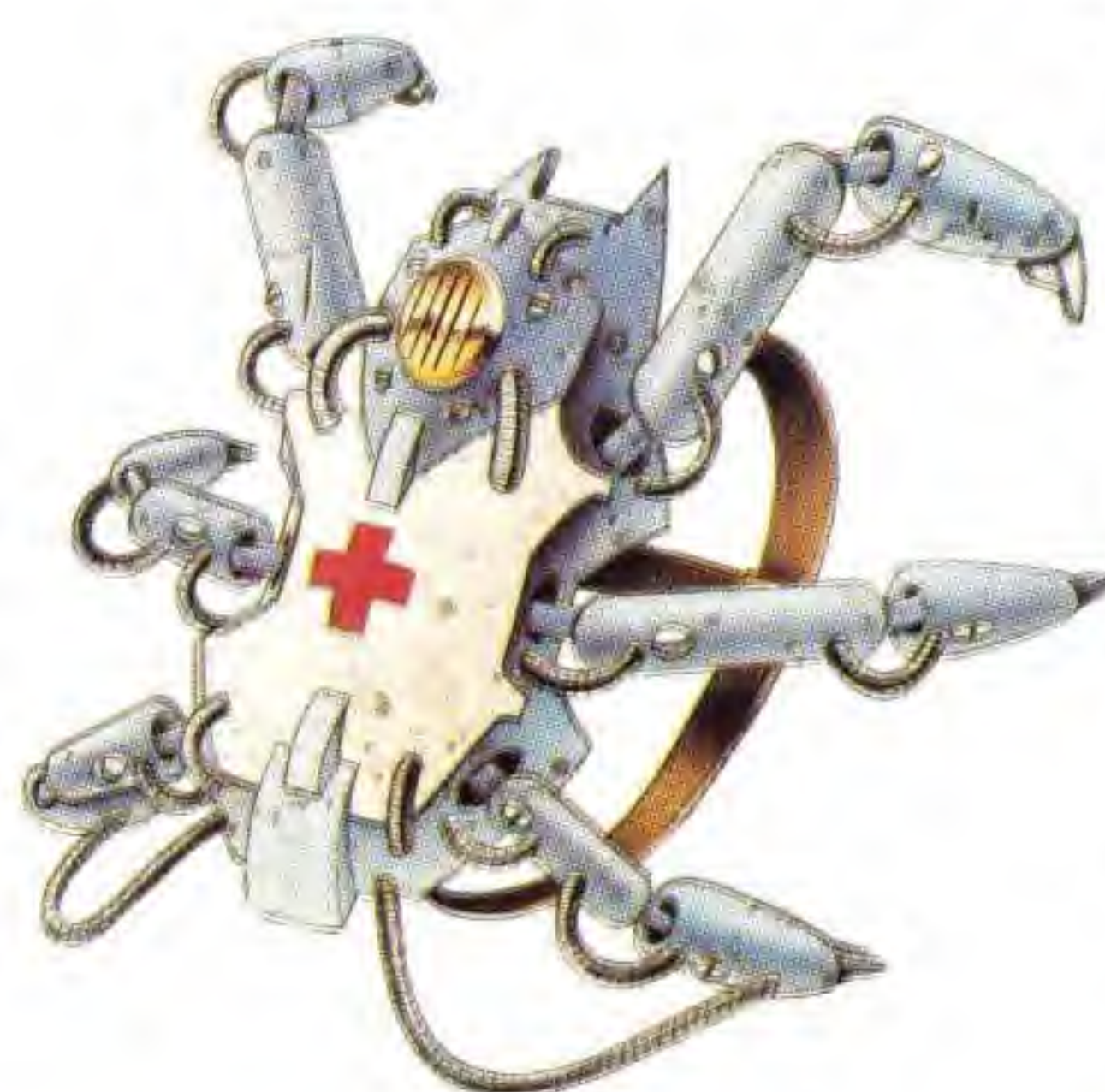
## BEFÄLSHJÄLM

Ett integrerat kommunikationssystem som ger bättre kontakt mellan soldaten och stridsledningen. Om du ägnar en hel SR åt att göra ett slag i Datorkunskap och lyckas, får du göra en extra handling varje SR de kommande 1T6 SR:na.



## PLASMAKARBIN

Denna plasmakarbin påminner invändigt om Plasma Intrudern, men är betydligt mer pålitlig, robust och kraftfull för att möta behoven hos världens största hjältar, Doomtroopers. Granatkastaren har ersatts av plasma-ammunition, vilket ger samma prestanda, om inte bättre. Se värden i vapenkapitlet.



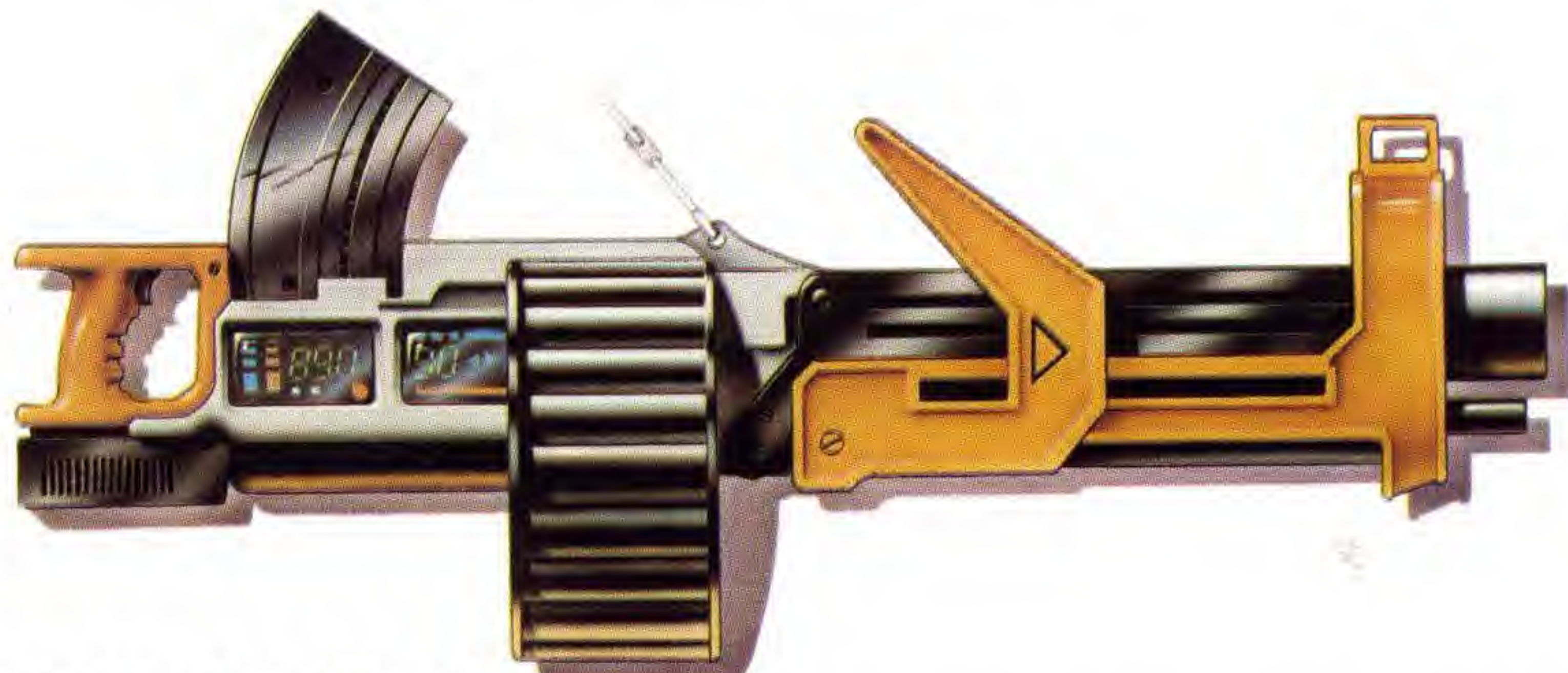
## STRIDSLÄKAR-ROBOT

Denna pålitliga vän är en datoriserad läkarrobot som omedelbart diagnostiserar och behandlar skador som uppstår i strid. Bärs på ryggen. När den aktiveras läker den omedelbart totalt 10 KP. Måste laddas upp efter varje användningstillfälle.



## PUNISHERCOMBO

Denna effektiva kombination av pansarbrytande Punisher-kortsvärd och den pålitliga Punisher-pistolen ger användaren en dödlig flexibilitet. Kombinationen används ofta av närstridsspecialisterna bland Doomtroopers.



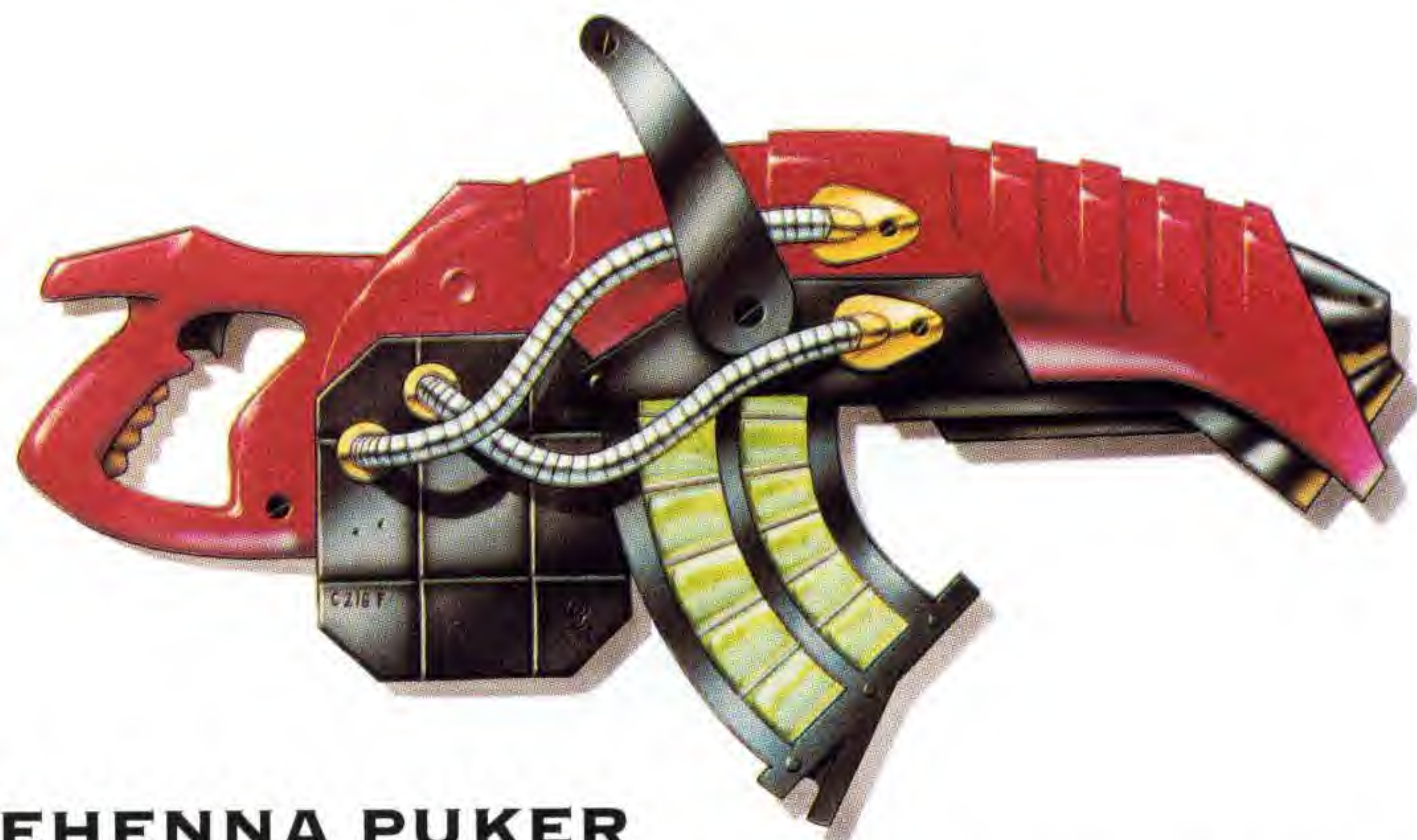
## DEATHLOCKDRUM

Detta tunga vapen avfyrar extra kraftig ammunition och är fruktat för sin överlägsna förmåga att förstöra allt inom räckhåll. Skada 1T10+1.



## VIOLATORSVÄRD

Violatorn är ett elektriskt laddat slagsvärd. Dess dödliga effekt slår ofta ut fienden med ett enda slag. Skada 1T10. Alla angränsande rutor kan anfallas med ett enda slag.

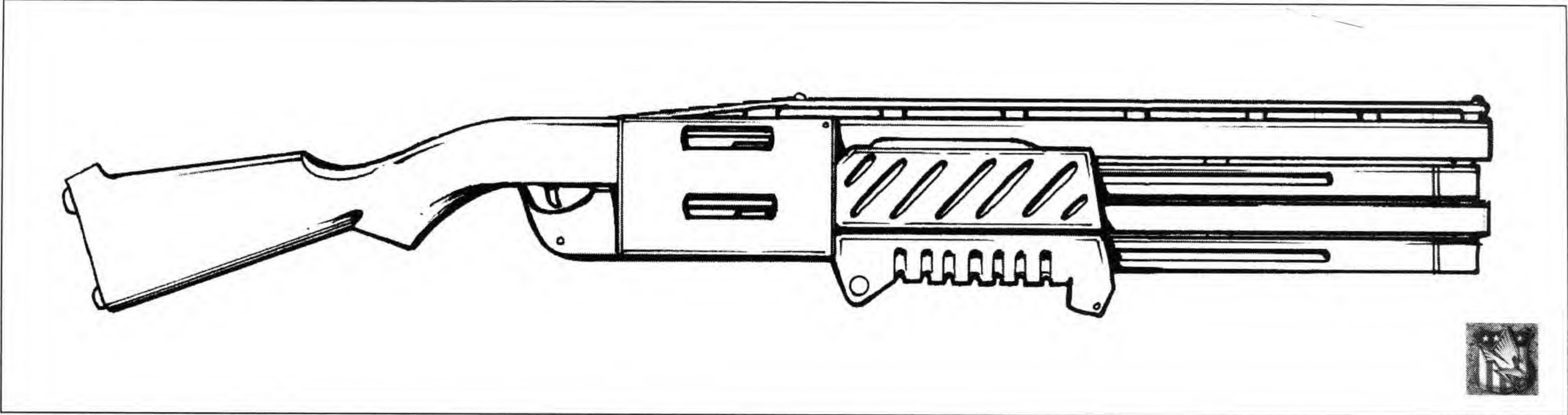


## GEHENNA PUKER

Denna högteknologiska eldkastare spyr ut ett moln av brinnande plasma som förvandlar allt i dess väg till fräsande aska. Skada: 1T6+3.

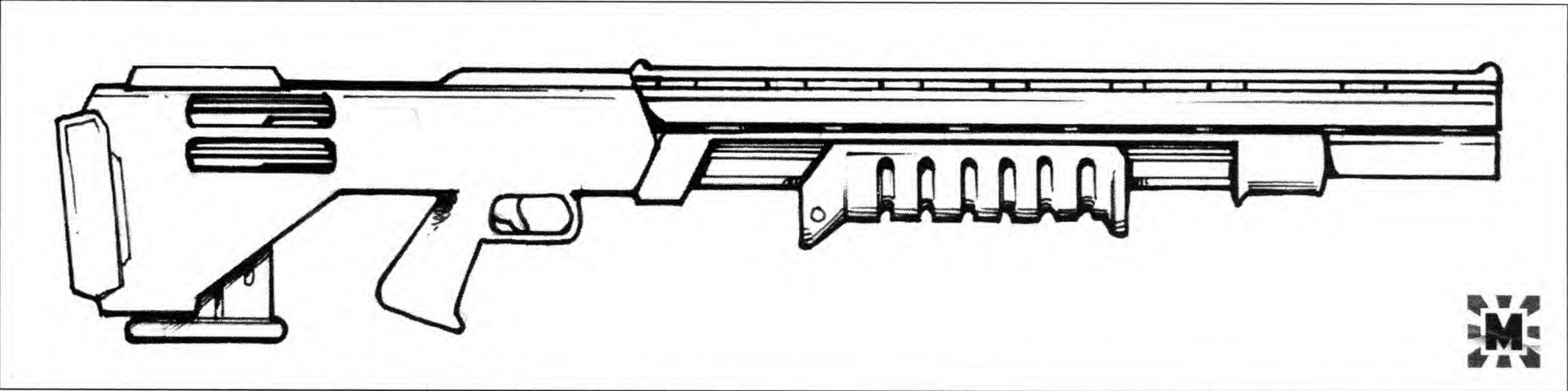


M516D



V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
7,7	88	12	N	N	N	N	A	10/15	21	1/skott	3	1T4+1	9.600

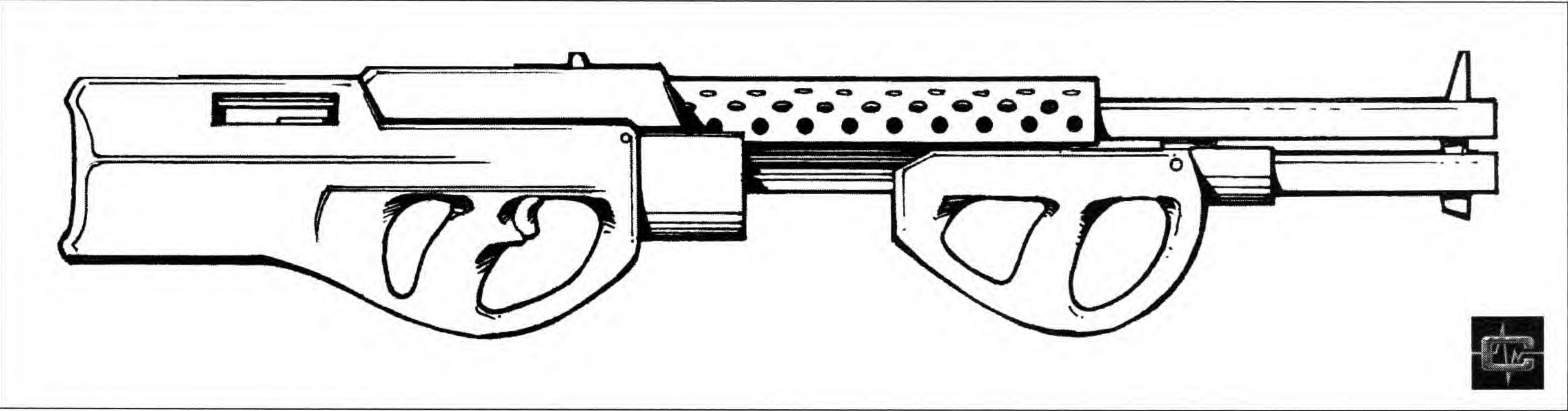
TAMBU 50/50 «AIRBRUSH»



De största fördelarna hos det här halvautomatiska hagelgeväret är låg vikt, stor ammunitionskapacitet och lågt pris. Detta märks dock även i kvaliteten — många rapporter om glapp i manöverhandtaget, hylssprängningar och läckage i gasregulatorn har gjort detta vapen impopulärt hos de mer kräsna frilansarna. Tvåpipigt — piporna ligger jämsides — och med ganska kraftig rekyl.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
5,0	67	14	N	N	T	N	H	20/30	19	1/skott	1	1T4	6.500

SA-SG7200I

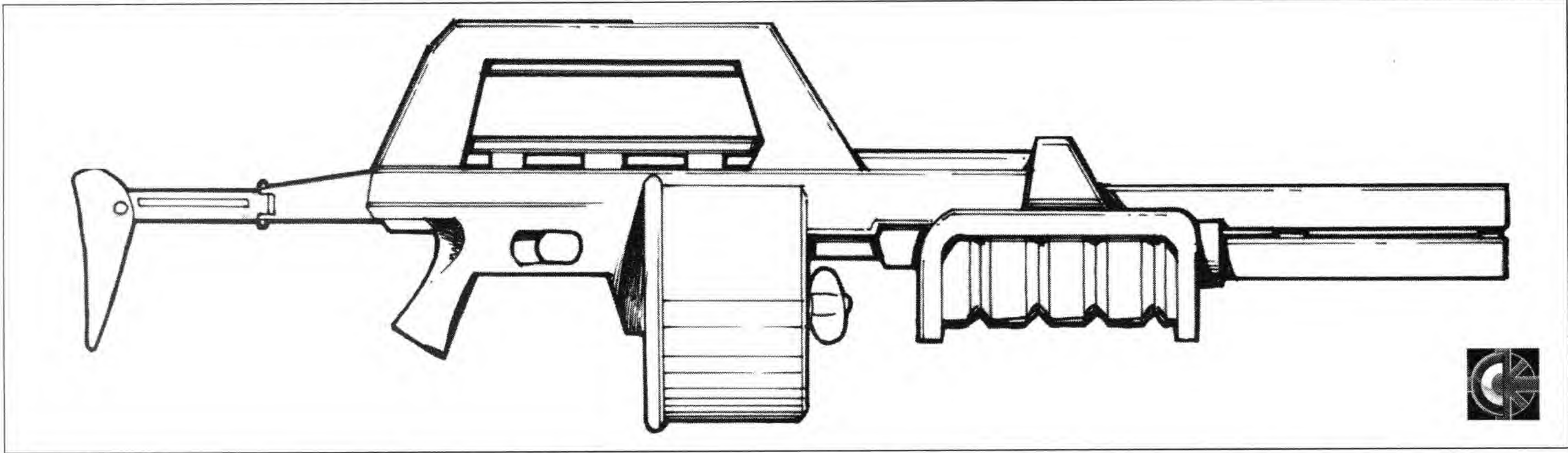


Det här är en «förbättrad» version av Cybercuritys vanliga hagelgevär typ SG7000. Den viktigaste skillnaden är att det har halvautomatik i stället för den opålitliga helautomatiken hos den gamla modellen. Vapnet utvecklades för användning av säkerhetstrupper i stadsområden, och i sådana situationer har man inte råd med ideliga eldavrödd.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
5,0	78	6	N	N	T	N	H	40/60	11	1/skott	9	1T6	13.500



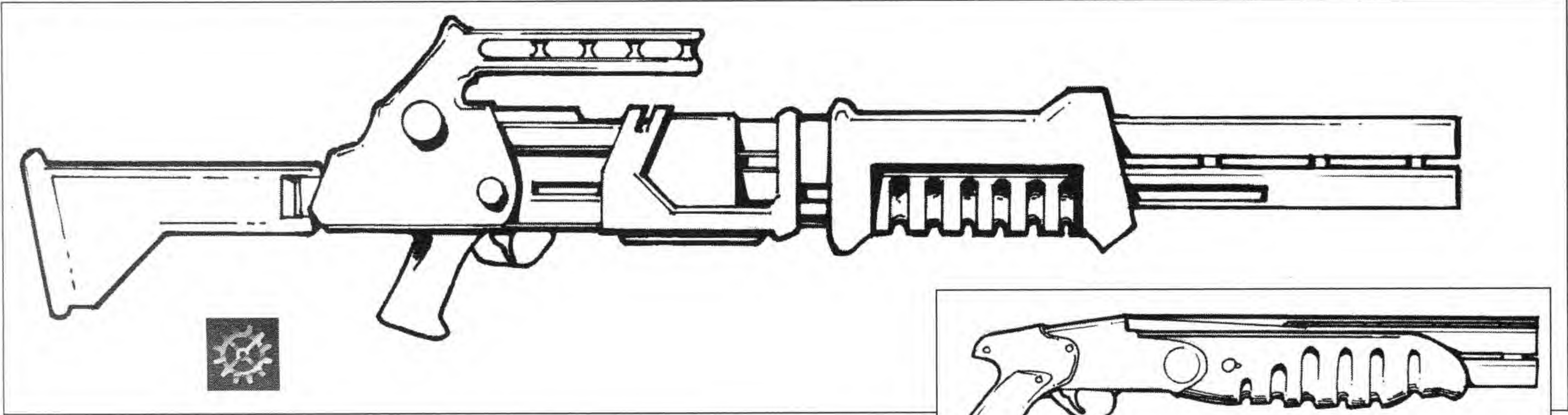
B&G MK. XIV «MANDIBLE»



Detta vapen tillverkas av Bartholomew & Grendel och var deras stora genombrott på vapenmarknaden. Konceptet togs snabbt upp av andra frilansande företag med nära samarbete med Imperial, t. ex. Lyon & Atkinson, eftersom man tidigt såg behovet av riktigt tunga eldhandvapen. Detta koncept har sedan dess kommit att gälla för de flesta Imperial-producerade vapen. Infällbart axelstöd.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
7,5	81/64	19	J	N	N	N	A	24/32	25	1	5	1T6+1	11.400

HG-14



Det här ganska konventionella hagelgeväret har snabbt spridits in stora frilansarkretsar, och möjligheten att göra om det till ett gatuvapen genom att såga av axelstöd, pipa och kikarsiktesfästet har ytterligare ökat dess popularitet.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
6,0	82/66	5	J	N	N	T	M	30/45	23	1/skott	8	1T6	14.000

«GATUVERSION»

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
4,6	64	5	N	N	N	N	M	6/19	13	1/skott	2	1T4	varierar



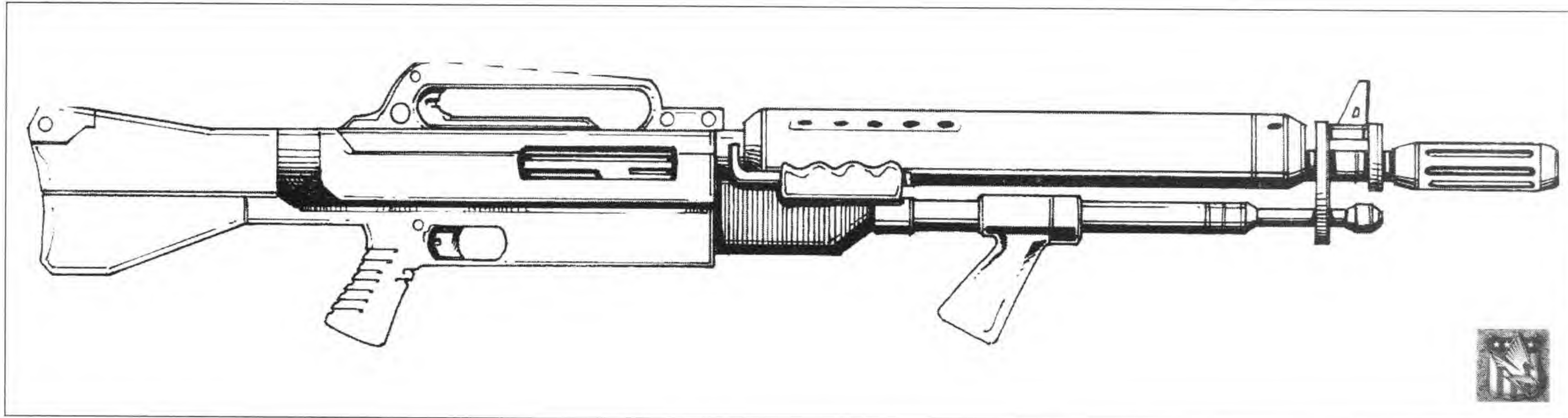
## LÄTTA KULSPRUTOR

En lätt kulspruta har något större eldkraft än en automatkarbin, men den största fördelen är att det robustare utförandet ger bättre precision när man skjuter automa-

teld. Ammunitionen matas via bälten och piporna är utbytbara, vilket gör det möjligt att skjuta långa salvor.

**NOT:** För lätta kulsprutor anges räckvidden bara i meter.

### M606



M606:an är en av de mest producerade lätta kulsprutorna genom tiderna, ett smidigt och praktiskt vapen som är användbart i alla situationer. Det är en lätt konstruktion, kanske inte särskilt träffsäkert men enkelt att använda och sköta. «Trombon»-gasregulatorn (det främre handtaget) tillåter en variabel eldhastighet mellan 500 och 1500 skott i minuten (cyklisk). Bältesmatad från vänster.

V	L	SAL	BEN	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
7,2	109	400	N	N	N	T	A	900	25	2	4	1T6+3	10.500

### TAMBU NO. 11 «KENSAI»

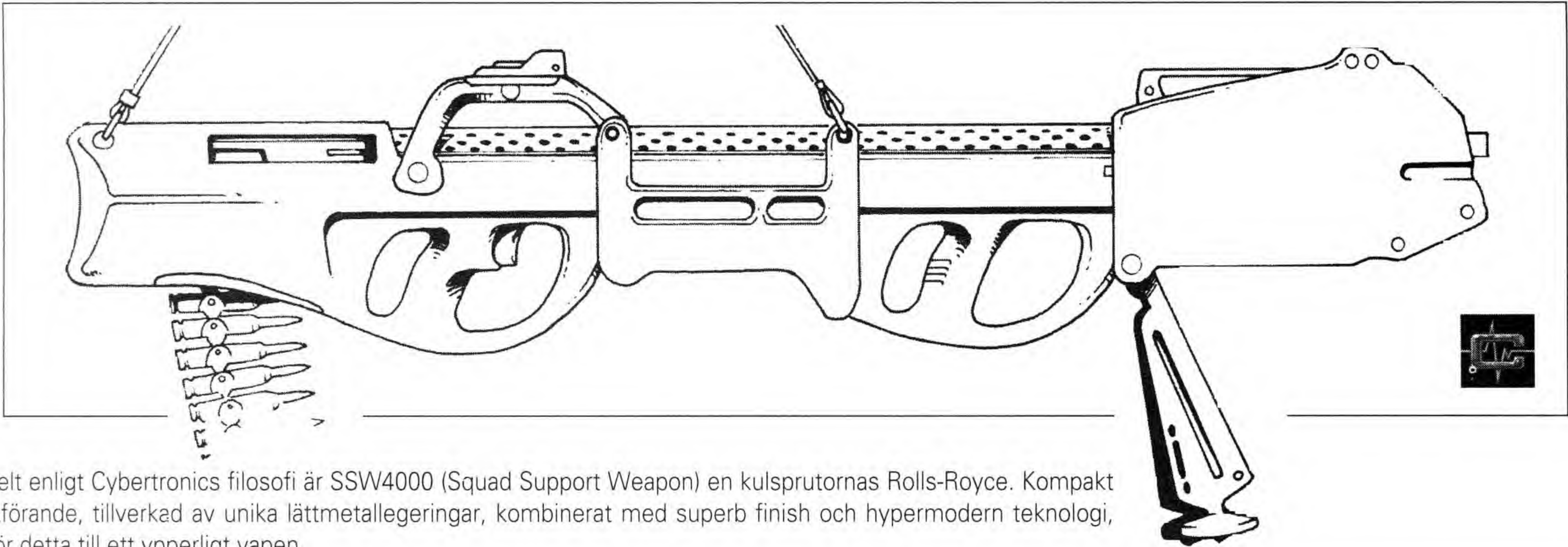


Kensai är helt enkelt en bältesmatad version av automatkarbinen «Shogun». Det har också en längre pipa och variabel eldhastighet vid automateld, tack vare gasregulatorhandtaget. Ett lätt och mångsidigt vapen med lång räckvidd och stabila skjutegenskaper.

V	L	SAL	BEN	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
5,6	89	250	I	N	N	N	A	750	19	3	7	1T6+2	12.500



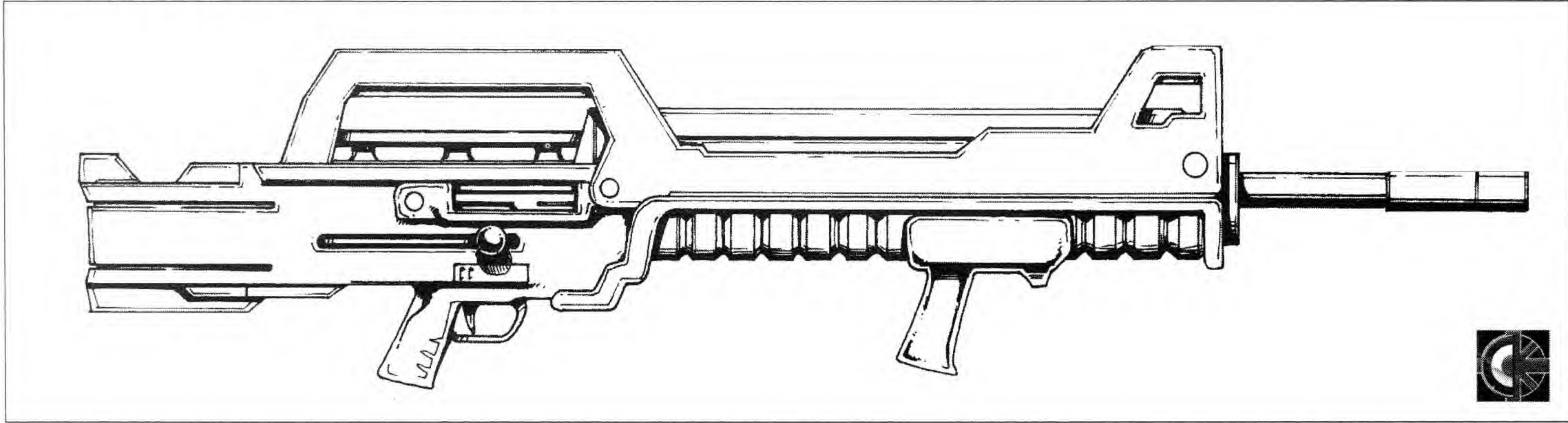
SSW4000



Helt enligt Cybertronics filosofi är SSW4000 (Squad Support Weapon) en kulsprutornas Rolls-Royce. Kompakt utförande, tillverkad av unika lättmetalllegeringar, kombinerat med superb finish och hypermodern teknologi, gör detta till ett ypperligt vapen.

V	L	SAL	BEN	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
7,0	97	750	I	N	T	T	A	1200	25	3	8	1T6+3	18.000

LMG MK. XXIII «DESTROYER»

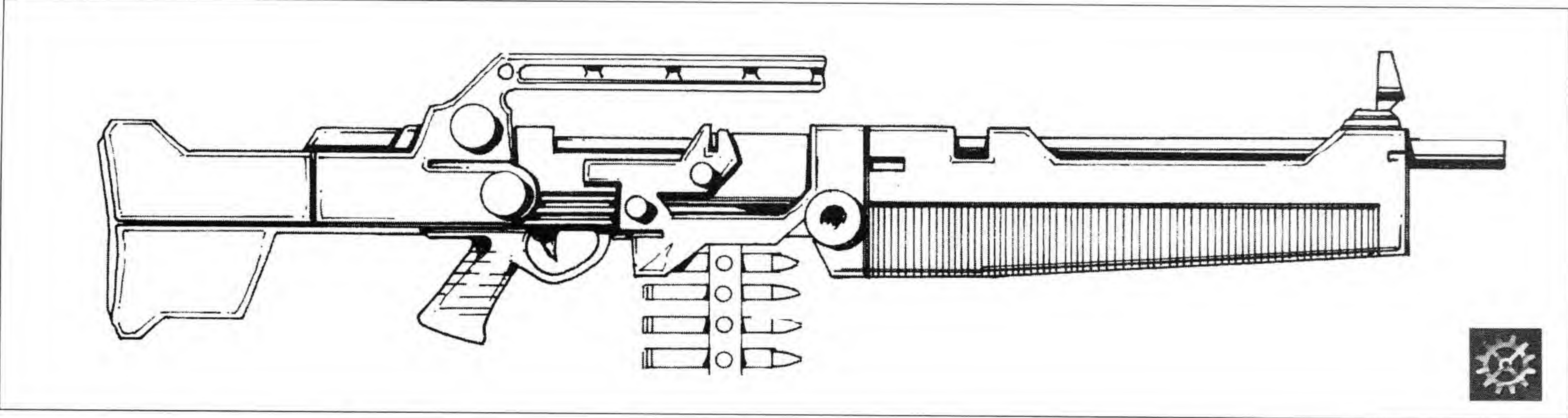


Liksom de flesta andra Imperial-vapen är Destroyern ovanligt stort och tungt för sin kategori. Och, liksom de flesta andra Lyon & Atkinson-vapen, antingen älskar eller hatar man dem (eller rättare sagt, är du för klen för att använda dem...). Destroyern är bältesmatad från vänster sida och är känd för att ha en ganska kraftig rekyl.

V	L	SAL	BEN	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
9,1	109	2000	T	N	T	T	A	900	29	2	5	1T6+4	19.000



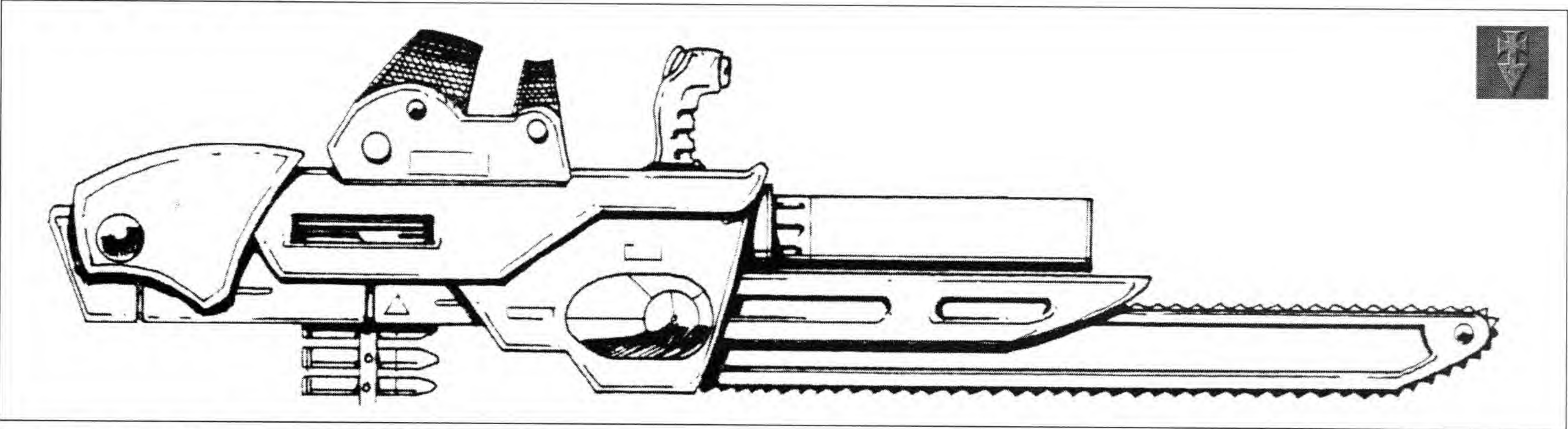
MG-40



Bokstavligt talat en LÄTT ksp är MG-40:an egentligen inte mer än en bältesmatad AUG-17 utan granatkastare och ett stabilare axelstöd. Vapnen har samma kaliber — pipan är dock något förlängd — men lådan och mekanismen är lite robustare för att tåla de grövre påfrestningarna från långa eldöppnanden. Ett ypperligt all-round-vapen.

V	L	SAL	BEN	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
6,3	90	300	T	N	N	T	A	700	21	3	7	1T6+3	21.500

AC-40 JUSTIFIER



Detta vapen kallas för kulspruta enbart eftersom det används i den rollen, som ett tyngre understödsvapen på gruppnivå. Eldkraften motsvarar den hos en lättare automatkarbin, men AC-40:an är bältesmatad och har faktiskt utbytbar pipa. Den hålls under underarmen och avfyras med en tumavtryckare. Kedjebajonett är standard.

V	L	SAL	BEN	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
6,2	101	400	N	N	I	N	A	100/150	14	3	8	1T6+1	24.000



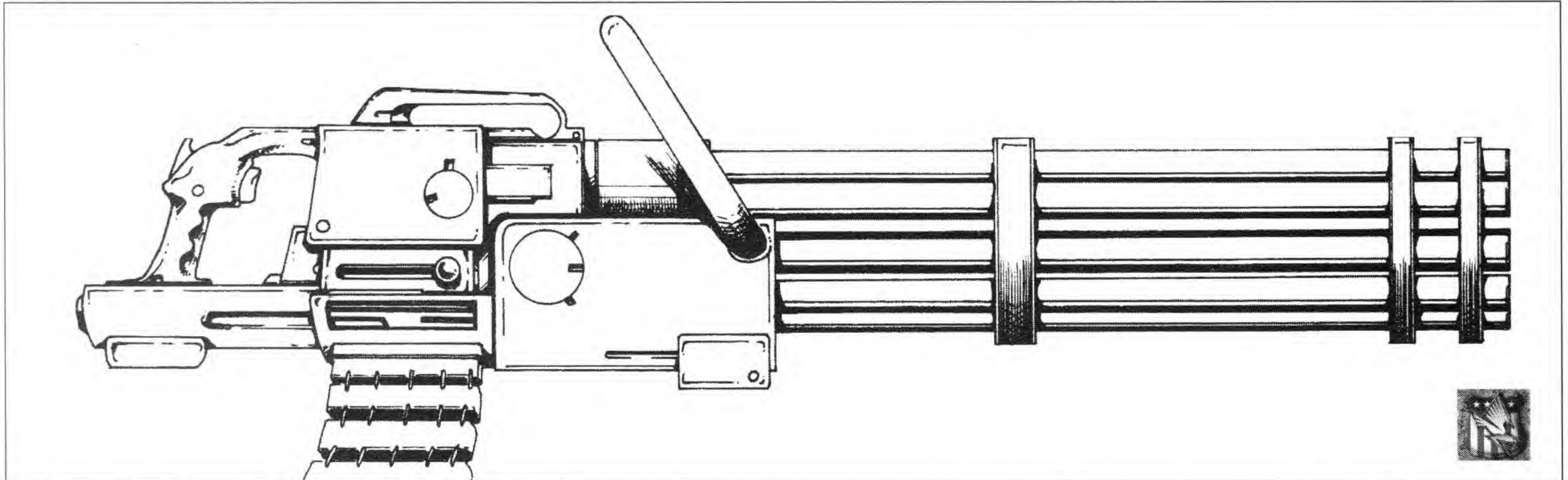
## TUNGA KULSPRUTOR

De tunga kulsprutorna är de kraftigaste av alla bärbara automatvapen. För att öka eldhastigheten utan att överhettas pipan har dessa kulsprutor flera roterande pipor i en s.k. Gatling-mekanism. Medan en pipa skjuter, laddas en annan om och en tredje kastar ut en tomhylsa. Tack vare deras förmåga att momentant få många träffar i målet

kan de penetrera nästan vilket pansar som helst. Vi beskriver här de bärbara versionerna av dessa vapen.

**NOT:** Räckvidden för tunga kulsprutor anges endast i meter.

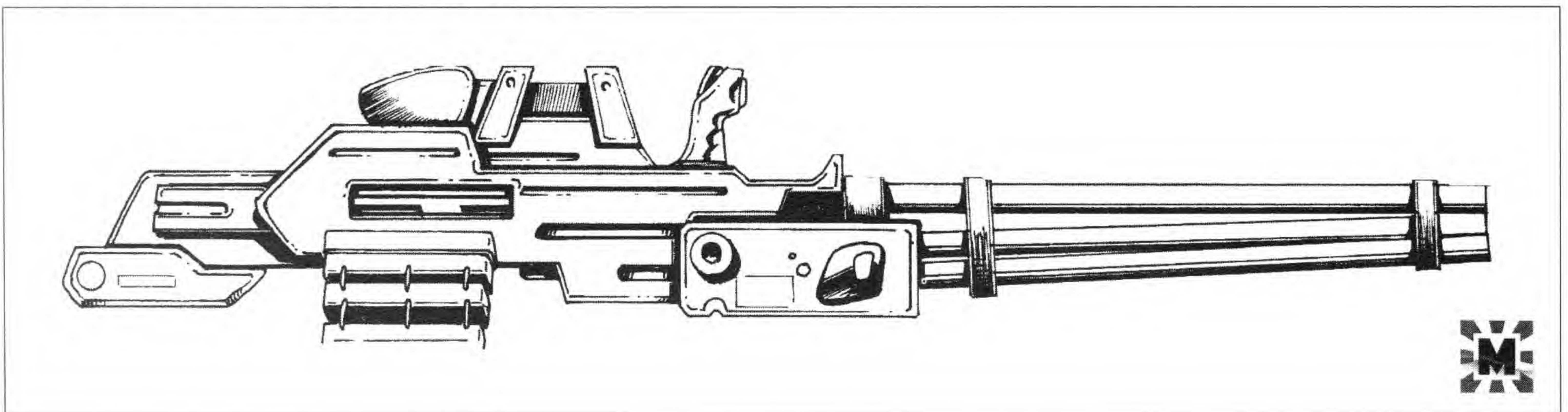
### IMPROVED M89



Den «förbättrade» M89:an har nio pipor i en Gatling-mekanism. Vapnet är främst tänkt att monteras på fordon och användas för att ge direktriktad understödseld åt framryckande trupp. Genom att man kortat piporna med 20 cm och satt dit ett extra handtag, kan dock vapnet även bäras av användaren. M89 fokuserar mer på eldkraft än på precision.

V	L	SAL	BEN	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
20,0	104	1000	N	N	N	N	A	1000	29*	3	3	1T6+5	21.000

### TAMBU NO. 45 «DRAGONFIRE»

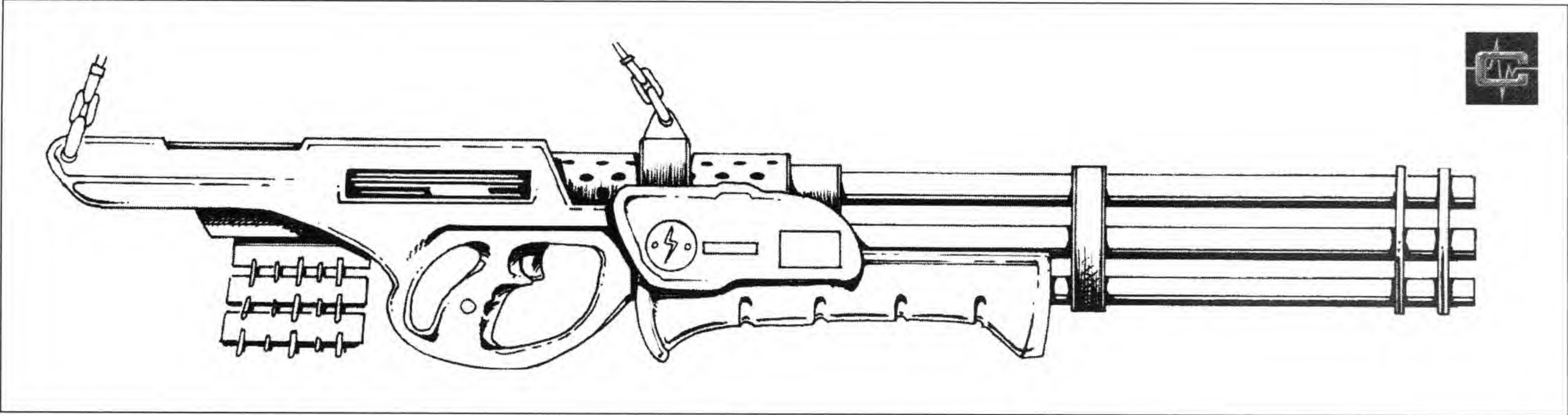


Dragonfire är en unik försöksversion av en truppkulspruta, en trepipig Gatlingkonstruktion som hålls under underarmen. Svårigheterna med att sikta uppvägs av en extrem eldhastighet. Piporna löper inte parallellt, vilket gör vapnet något mer kompakt.

V	L	SAL	BEN	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
8,6	92	500	N	N	N	N	A	900	16	3	6	1T6+3	16.700



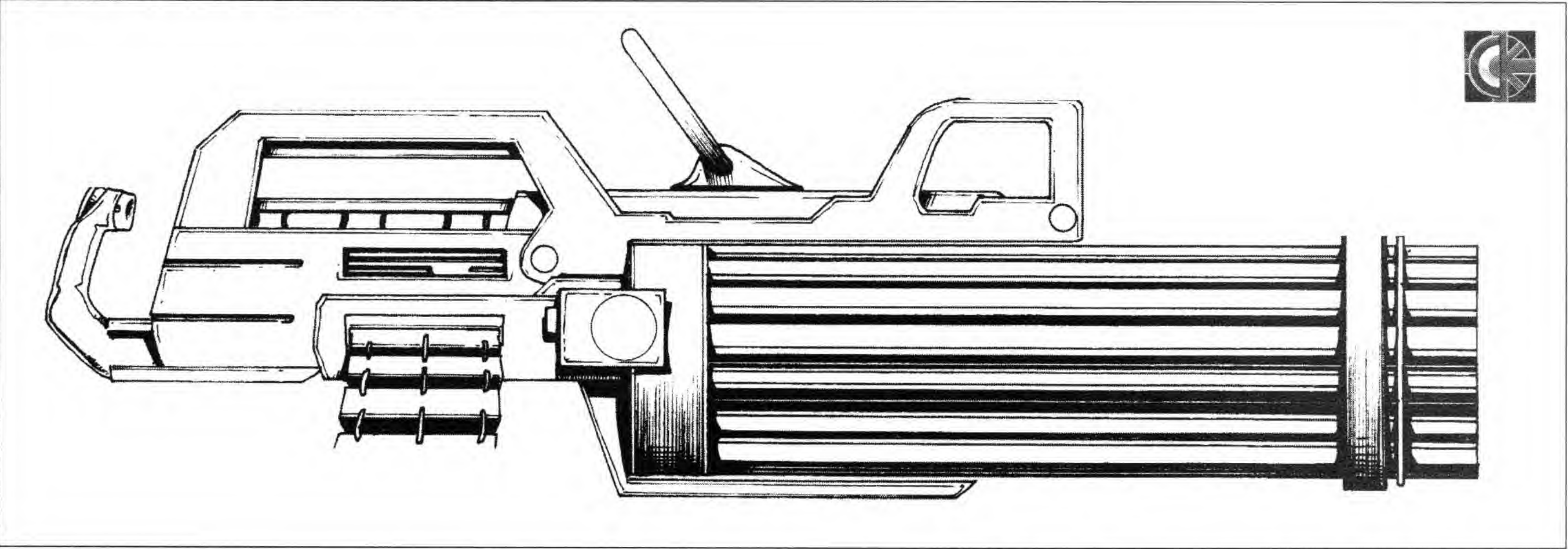
SSW4200P



SSW4200P (squad support weapon 4200) är en trepipig Gatling som i originalutförande är tänkt att sitta i en kapsel eller en ksp-krans, och i denna funktion har den fått rykte om sig att vara otroligt träffsäker; hål i hål på upp till 2.000 meter. Denna bärbara «P-version» är naturligtvis inte mer träffsäker än den som använder den.

V	L	SAL	BEN	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
9,4	99	1000	N	N	N	N	A	1500	21*	3	7	1T6+4	28.500

HMG MK. XIXB «CHARGER»

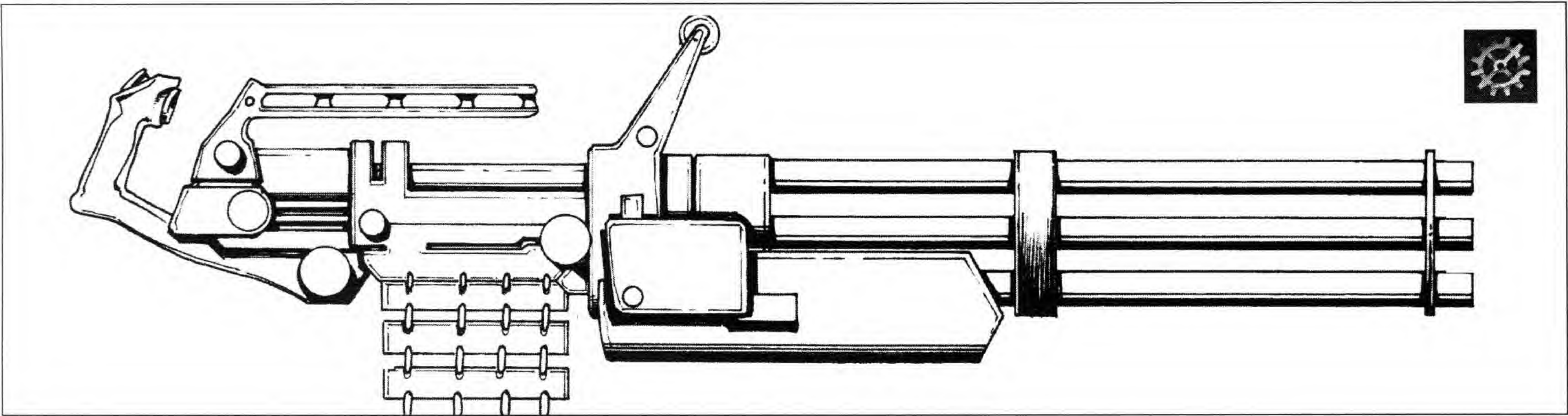


Detta monster-vapen har sexton pipor och används nästan enbart i fast lavettage på militära fordon. Den extrema eldhastigheten (5.600 skott i minuten) tillsammans med den grova kalibern (16,7 mm) gör detta till det tyngsta infanterivapen som någonsin tillverkats. Finns även i en elvapipig version med något grövre kaliber (minska räckvidd till 60%; öka skada med +1).

V	L	SAL	BEN	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
26,4	98	∞	N	N	N	N	A	700	33*	3	4	1T6+6	33.000



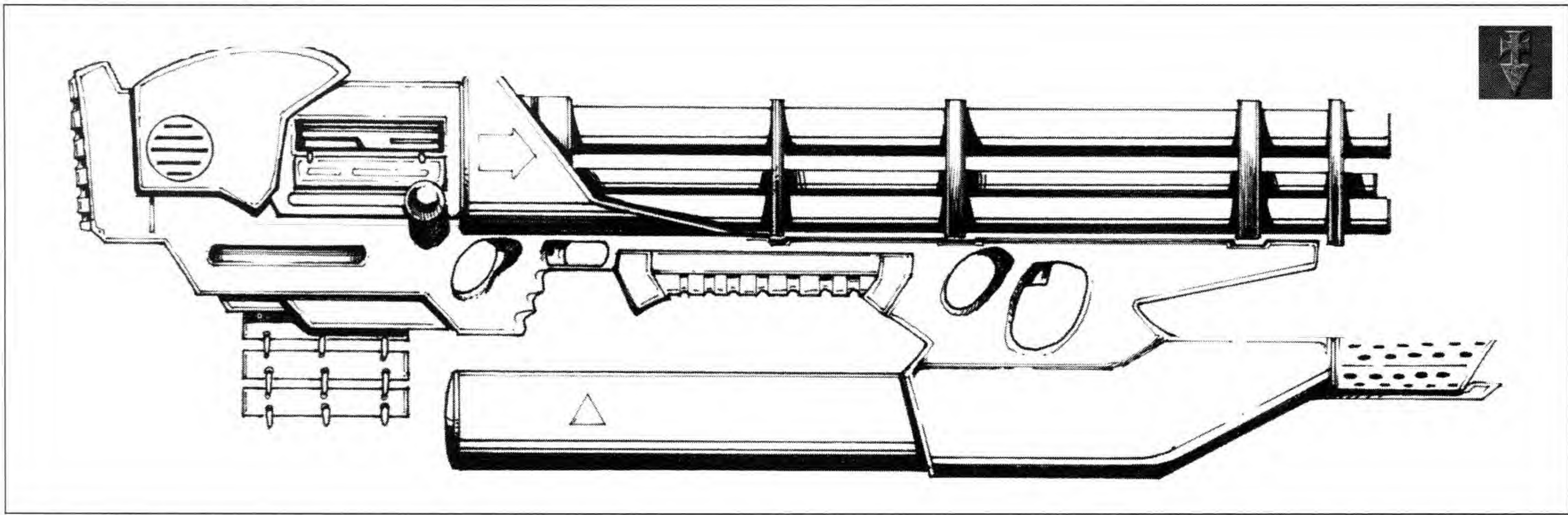
MG-80



MG-80:an är en trepipig tung ksp för närunderstöd till infanteriet. Liksom alla bärbara kulsprutor är den kanske mest effektiv på korta avstånd och i små utrymmen; även om den är mycket träffsäker även på långa avstånd är den alldeles för tung för att kunna sikta ordentligt med om den inte sitter i ett fast lavettage.

V	L	SAL	BEN	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
10,5	97	750	N	N	N	N	A	1000	23*	3	8	1T6+4	26.000

AC-41 PURIFIER



Purifier är ett all-round-vapen med en löstagbar eldkastare. Den har länge använts av Brödraskapets elittrupper på både Venus och Mars, och finns på gruppnivå i såväl anfalls- som vaktstyrkor.

V	L	SAL	BEN	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
14,7	98	750	N	N	N	N	A	600	25*	3	7	1T6+4	26.500

PURIFIER ELDKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	Pris
6,0	14	M	20/30	25*	2	8	1T10+2	8.600

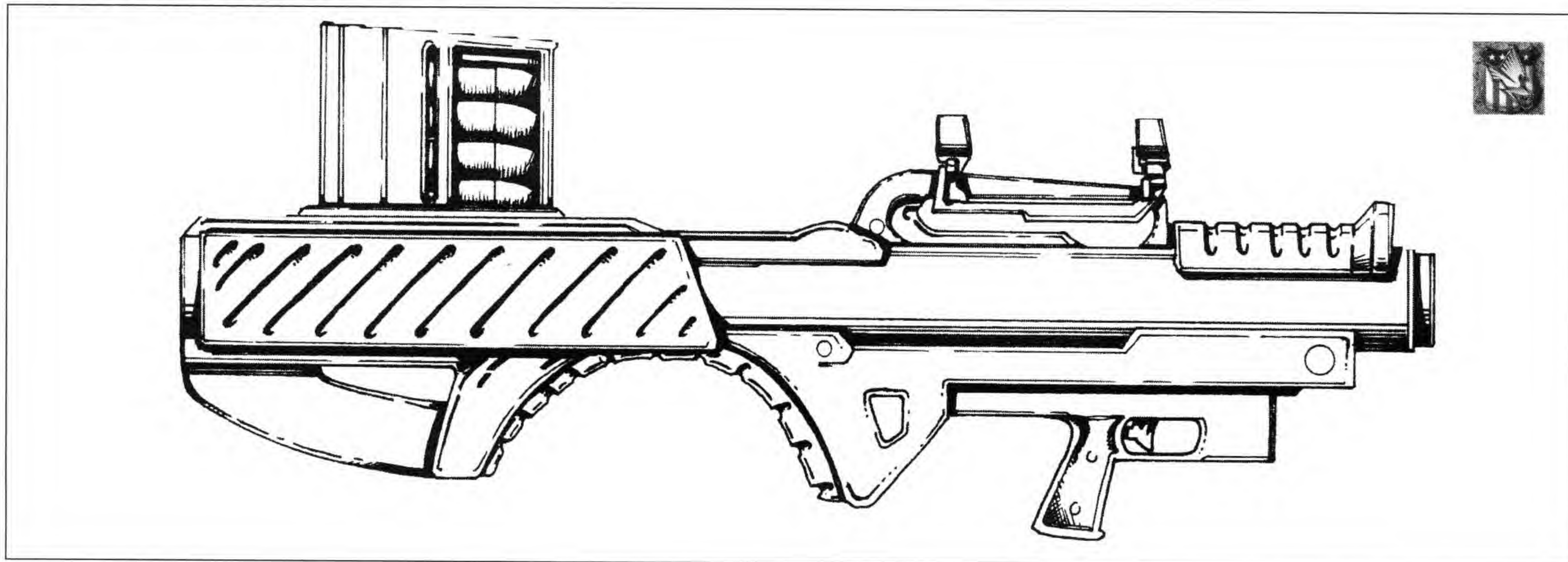


## RAKETGEVÄR

Raketgevär kan användas både mot bepansrade mål och för att skjuta explosiva raketer i öppen terräng. De är nästan rekylfria. Innan man skjuter kalibreras raketen för att antingen explodera vid träff (pansarbrytande ammunition och spränggranater) eller efter en viss tid (splitter). Raketer har inbyggd raketmotor och accelererar ända fram till målet.

**NOT:** När de träffar gör raketer samma verkan som vanliga granater, men de kräver fri siktlinje precis som vanliga skjutvapen.

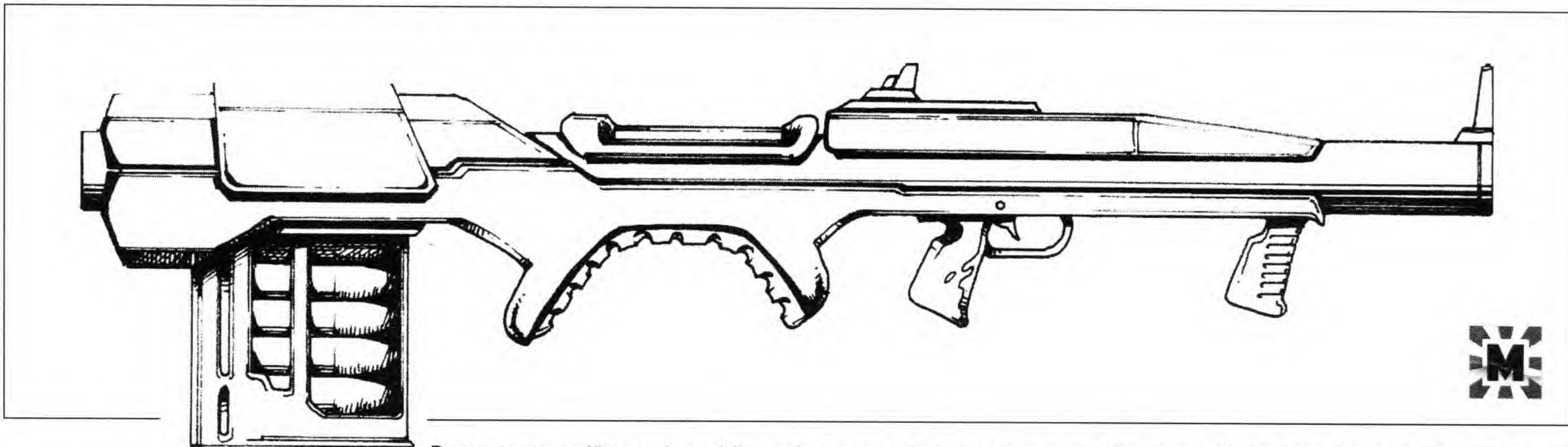
### DPAT-9 «DEUCE»



DEUCE-systemet var det första riktigt framgångsrika försöket att framställa ett halvautomatiskt bärbart raketgevär. Den har sett sina bättre dagar nu, men är fortfarande ett lysande exempel på den nyskapande förmågan hos Capitols vapeningenjörer. DEUCE står för «Dual-purpose, Electronically calibrated, Unguided, Chamber fed, Explosive charges».

V	L	MAG	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	Pris
12,8	81	6	T	H	200/300	25*	2	3	1T6	2	1T10+1	18.700

### TAMBU NO. 86A5 «DAIMYO»

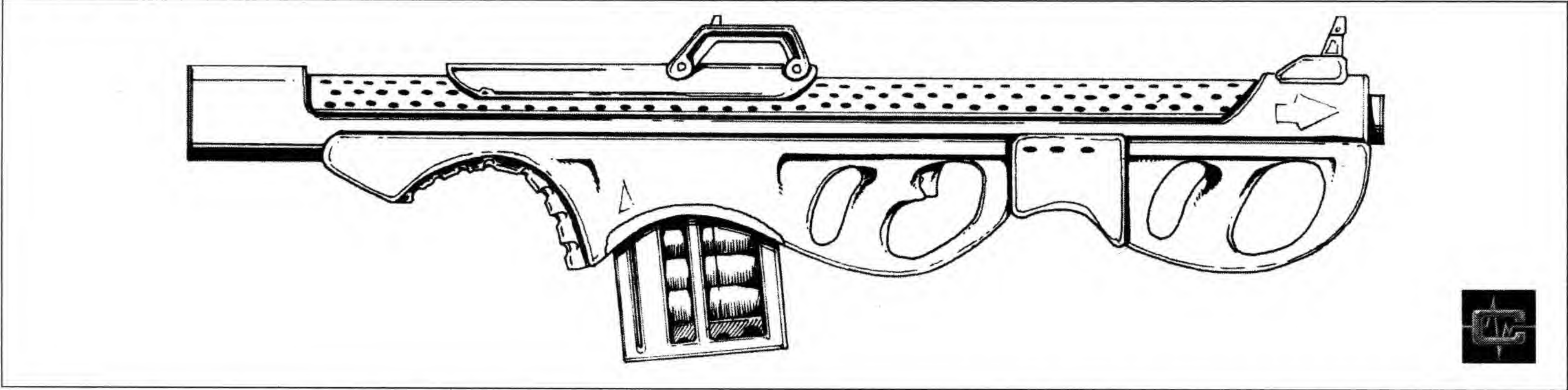


Detta extremt lätta och smidiga raketgevär går helt i linje med Mishimas filosofi att designa lätta, lättanvända och lättburna vapen, i utbyte mot lite lägre eldkraft. Den halvautomatiska Daimyon laddas från ett hängande magasin som rymmer 7 raketer.

V	L	MAG	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	Pris
9,5	87	7	N	H	200/300	17*	2	8	1T4	2	1T10	17.700



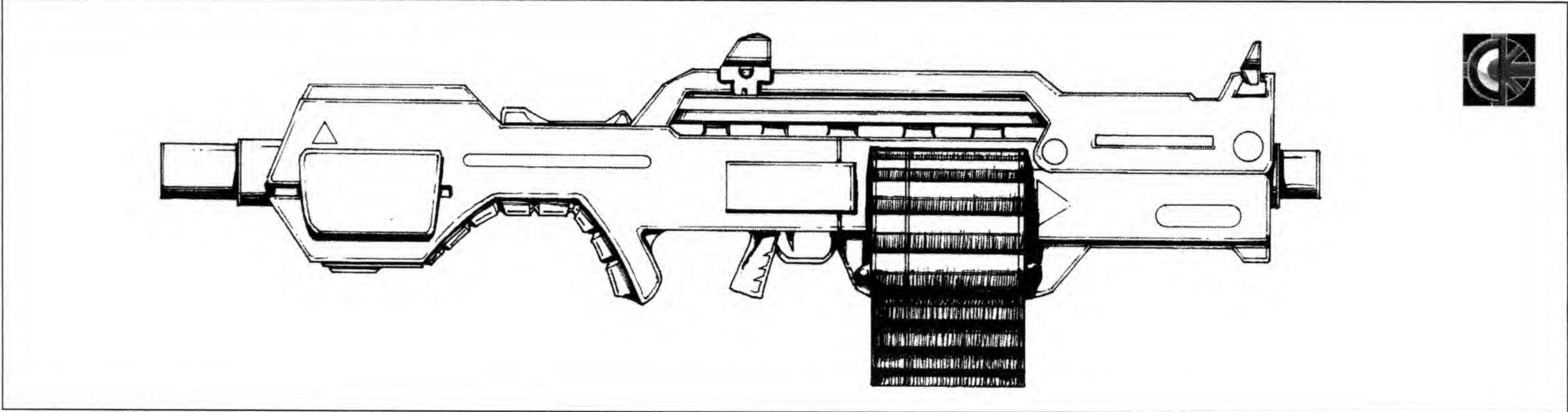
SSW5500



SSW5500 är ett ovanligt enkelt vapen för att vara ett Cybertronic-finansierat projekt. hela vapnet består bara av tio bitar och det skiljer sig också från övriga Cybertronicprodukter såtillvida att det är ganska otympligt att hantera, särskilt om man har korta eller svaga armar.

V	L	MAG	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	Pris
12,0	93	7	N	H	160/240	23*	2	6	1T6	2	1T10+1	32.000

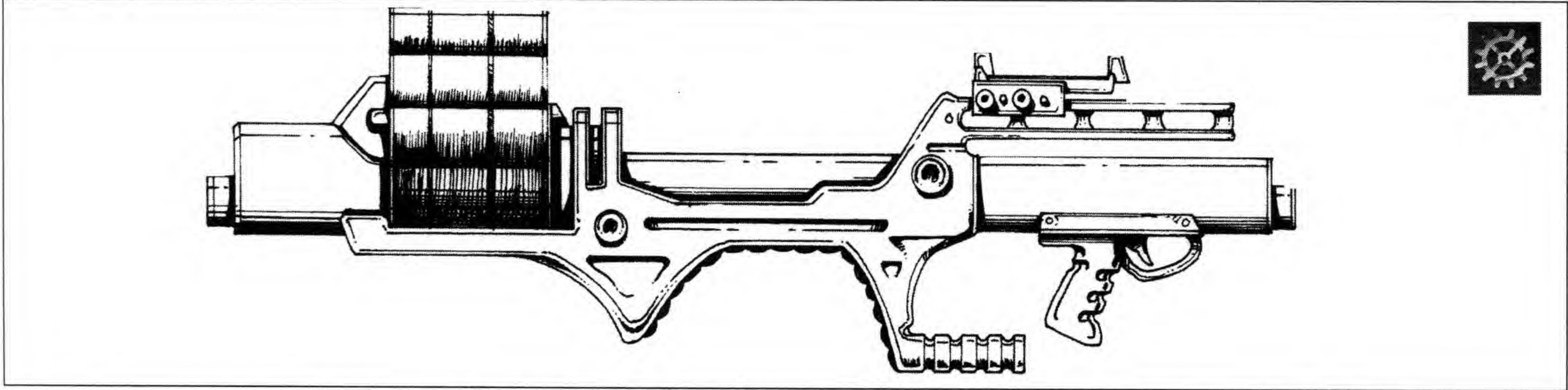
RL MK. XIIC «SOUTHPAW»



«Southpaw» är det kraftigaste av alla raketgevär på marknaden. Granaten är 37 mm i diameter och uppnår en hastighet av strax under Mach 3. Anslagskraften är tre gånger så stor som hos andra raketgevär. Som om detta inte var nog kan vapnet avge automateld, och skjuter då fem raketer per sekund.

V	L	MAG	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	Pris
19,9	108	19	N	A	60/90	29*	3	5	1T6	2	1T10+6	45.000

ARG-17



Genom att kombinera trummagasin och bull-pup-teknik har Bauhaus vapentekniker än en gång lyckats skapa det mest lätthanterliga vapnet på marknaden, i denna klass. I de allra flesta avseenden är ARG-17 nästan perfekt — så länge man inte tittar på prislappen...

V	L	MAG	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	Pris
10,7	80	11	T	M	140/210	19*	3	9	1T6	2	1T10+2	43.000



# UTRUSTNING

## RUSTNINGAR

Material	Rustningsfaktor	Tillgänglighet	Övrigt
Förstärkt tyg	1	A	Ej flamsäker
Slagtålig plast	1	A	Dubbel skada av eld
Skottsäker nylon	2	B	Ej flamsäker
Skottsäker komposit	3	B	Flamsäker
Lätt stridskomposit	5	F	Flamsäker, skyddar mot fallskador
Tung stridskomposit	8	F	Flamsäker, skyddar mot fallskador

Plagg	Skyddar...
Hjälm	huvudet i alla slags attacker
Axelskydd (militär typ)	bröstkorg och huvud i närstrid; endast bröstkorgen i missilattacker
Väst	bröstkorg och mage i alla slags attacker
Benskenor	benen i alla slags attacker
Armskenor	armarna i alla slags attacker
Handskar	25% chans att de skyddar armarna i alla slags attacker
Jacka	bröstkorg, mage och armar i alla slags attacker
Byxor	benen i alla slags attacker
Trenchcoat	benen, armarna, bröstkorgen och magen i alla slags attacker; dock endast 50% chans att benen skyddas vid missilattacker

### SLAGTÅLIG PLAST

1.000 marker, tillgänglighet A  
Rustningsfaktor: 1. Hockeyskydd, fotbollsben-skydd, skateboardskydd, bygghjälm, etc.

### SKYDDSJACKA

2.400 marker, tillgänglighet B  
Rustningsfaktor: 2. Det här är ett standardskydd som man kan köpa på militära överskottslager. Ärmlös jacka som skyddar bröstet och magen. Tjock, otymplig och jobbig att ha på sig. Stoppar inte en kula från nära håll eller från ett kraftigt vapen, men ger bra skydd mot vanliga pistolkulor och mot splitter.

### SKOTTSÄKER NYLONVÄV

1.800 marker, tillgänglighet B  
Rustningsfaktor: 2. Det här materialet kan användas för tillverkning av vilka skottsäkra plagg som helst — jackor, västar, overaller. Det är mycket mjukt och följsamt, men skyddar effektivt enbart mot pistoler, endast delvis mot automateld.

### SKOTTSÄKER VÄST

3.000 marker, tillgänglighet B  
Rustningsfaktor: 3. Kan döljas under kläderna. Stoppar kulor från de flesta standardeldhandvapen, men inte från vapen med lång räckvidd.

### STRIDSRUSTNING

35.000 marker och uppåt, tillgänglighet F  
Rustningsfaktor: 4-8. Detta är den rustning som megakorporationernas arméer använder, och enda sättet att få tag på en är genom kontakter. En äventyrare kan i bästa fall ha haft turen att ha fått tag på en sådan under ett tidigare uppdrag åt en megakorp. Enstaka delar till sådana rustningar kan köpas på svarta marknaden. De är då ofta i rätt dåligt skick, tyvärr.

### TUNG RUSTNING

100.000 marker och uppåt, tillgänglighet F  
Rustningsfaktor: 7-12. Vanlig stridsrustning i flera lager, eller förstärkt med andra material. Används normalt endast av tunga infanteritruupper, t. ex. pansarvärnsjägare. En normal hel rustning utan inbyggda tillbehör väger 10-15 kg. Med kom-radio, kylsystem, skyddsmask, lufttuber, sensorsystem, autoinjektorer, osv. kan den totala vikten vara uppemot 35 kg.

## KLÄDER

Vardagskläder finns i en mängd olika utföranden, material och prisklasser, men ibland behöver man något speciellt för att komplettera sin garderob.

### ABC-DRÄKT

90.000 marker, tillgänglighet F  
Detta är en hel dräkt — ansiktsmask, filter, handskar, stövlar och overall — som skyddar mot giftiga omgivningar, t ex kemiska fabriksområden, bakteriellt nedsmittade platser, kloaker osv. Det är mest korporationerna som använder dem, men om man låter bli att lämna tillbaka sin dräkt drar korporationen av kostnaden från lönechecken och skickar pengarna till de efterlevande.

### ANDNINGSAPPARAT

900 marker, tillgänglighet B  
I princip en rökdykarutrustning med mask för hela ansiktet och lufttub som räcker en timme.

### GASMASK

450 marker, tillgänglighet A  
En enkel ansiktsmask med kolfilter. Bra att ha på sig om man går någonstans där det kan finnas kemiska faror. Säljs överallt och kan köpas av vem som helst.

*Anmärkning för SL: Observera att gasmasker inte skyddar mot brandrök. Tänk också på att en gasmask bara filtrerar bort farliga gaser ur luften; de tillverkar inte luft. Man kan inte bo inuti en gastub även om man har gasmask!*

### HUVUDBONADER

40 marker och uppåt, tillgänglighet B  
På gatan ser det rätt misstänkt ut att strosa omkring i soldathjälm, så oftast använder man sig av mer diskreta huvudskydd. Skottsäker nylonväv kan användas för att tillverka hattar och mössor, som kan vecklas ut till huvor eller till och med ansiktsmasker. Sådana skydd kan stoppa kulor, men man får ändå räkna med att en träff ger hjärnskakning.

### SKYDDSFODRAD ROCK

24.200 marker, tillgänglighet B  
Rustningsfaktor: 3. Frilansares och Kartell-agenters favoritskydd. En lång rock fodrad med en skottsäker plastväv. Lite tyngre än de flesta överrockar, men den stoppar mer än regndroppar. Står emot allt utom tunga vapen. Kartellens agenter

brukar komplettera sina rockar med individuellt formgjutna stötuptygande skyddsplattor.

### SOLGLASÖGON

48 till 600 marker, tillgänglighet A&B  
Skydd för ögonen finns i massor av olika utföranden, från vanliga solglasögon till sotsvarta svetsarglasögon eller snabbt dubbelpolariserade glas som automatiskt och blixtnabbt bländar av vid plötsliga ljussken.

### STRIDSSELE

20 till 300 marker, tillgänglighet B  
Vad man än kånkar på, så är det bra om det sitter fast. Stridsselar finns i en mängd olika utföranden med hölster, fickor för ammunition, mat, vattenflaskor, handgranater, vapen och verktyg. En del är försedda med hängslen. SL avgör vad man kan få tag på.

### VACUUMDRÄKT

200.000 marker, tillgänglighet F  
Rustningsfaktor: 2. Detta är en komplett rymddräkt. Används när man måste arbeta i vakuum eller på platser där det inte finns luft.

### VÅDRÄKT

22.000 marker, tillgänglighet B  
Inkluderar allt som behövs för arbete under vattnet. Dräkt, mask, andningsapparat, lufttuber, handskar och simfötter.

### ÖVERLEVNADSDRÄKT

175.000 marker, tillgänglighet E  
En dräkt för överlevnad i svåra miljöer. Den är byggd som en återvinningsanläggning som renar kroppsvätskorna och kylv inandningsluften. En gång i tiden var dessa dräkter vanliga, men numera hittar man dem bara om man har tur, i affärer som säljer begagnade grejor, eller så får man låta tillverka dem på beställning.

## ÖVERVAKNINGS- UTRUSTNING

Många frilans-uppdrag innebär att man spionerar på och bevakar folk. Ibland behövs särskild utrustning.

### BUG

2400 marker, tillgänglighet C  
Enkel bugmikrofon med sändare. Kan gömmas nästan var som helst och ljudet kan avlyssnas med en mottagardel inom ett begränsat område (ca 100-200 meter beroende på terräng).

### KIKARE

720 marker, tillgänglighet B  
Standardkikare, 8 gångers förstoring.

### MINIBANDSPELARE

180 marker, tillgänglighet A  
Miniatyrbandspelare som ryms i handen, praktisk för att spela in samtal.

### NATTGLASÖGON

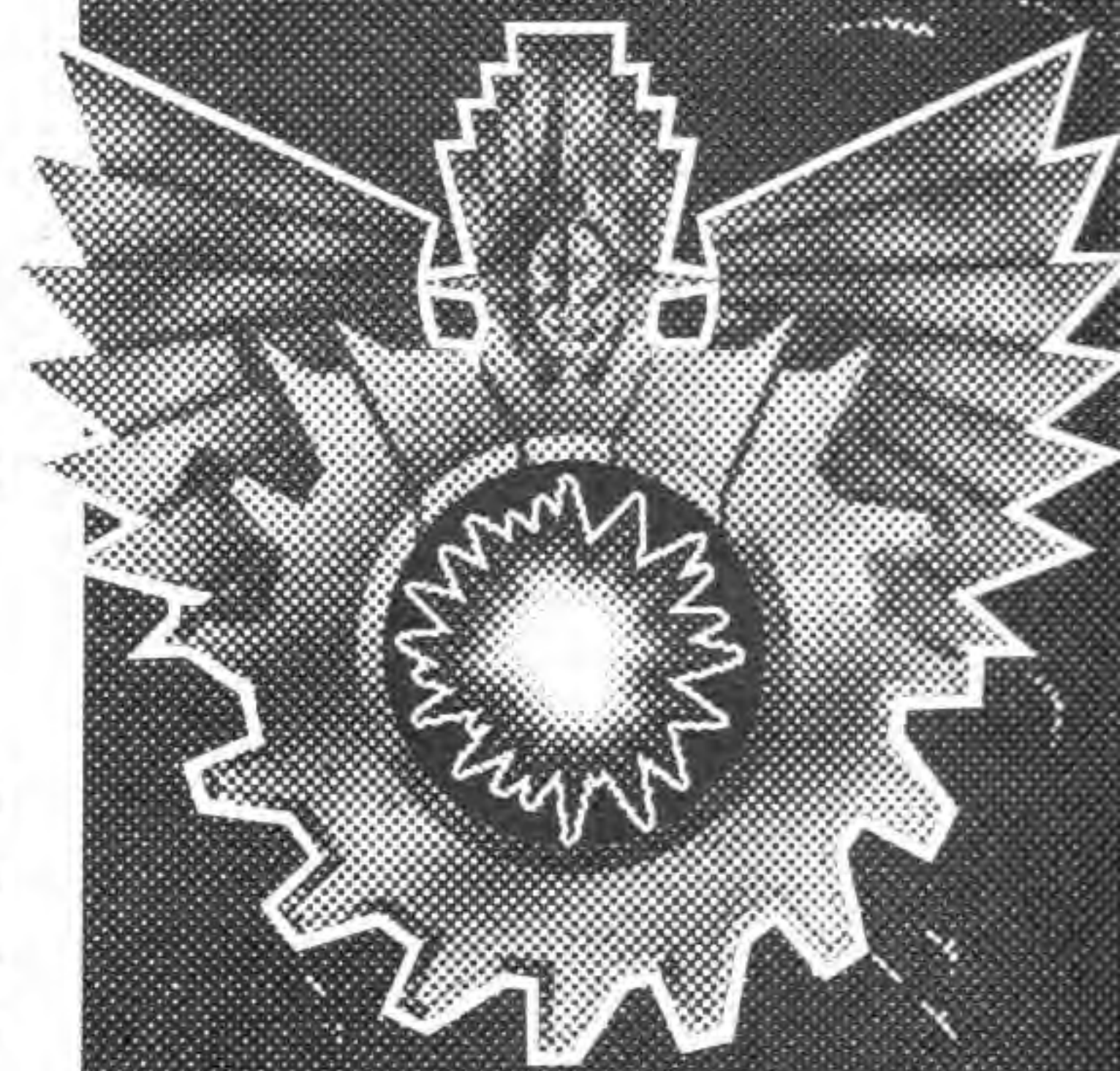
3.000 marker, tillgänglighet F  
Ljusförstärkande glasögon med inbyggd avståndsmätare, kikare och kompass. Fästs med ett resårband runt huvudet.

### NATTKIKARE

1.800 marker, tillgänglighet B  
Samma som kikare, men utrustad med passiv IR så att den kan se i mörker.

### OMGIVNINGSBERÄKNARE

2.700 marker, tillgänglighet B  
En liten apparat som är en kombination av kikare, avståndsmätare, kompass och tidtagarur.



All utrustning har en kod som talar om hur tillgänglig den är:

A — kan köpas var som helst.

B — finns bara i

specialaffärer.

C — restriktioner; man måste ha licens, recept eller licens.

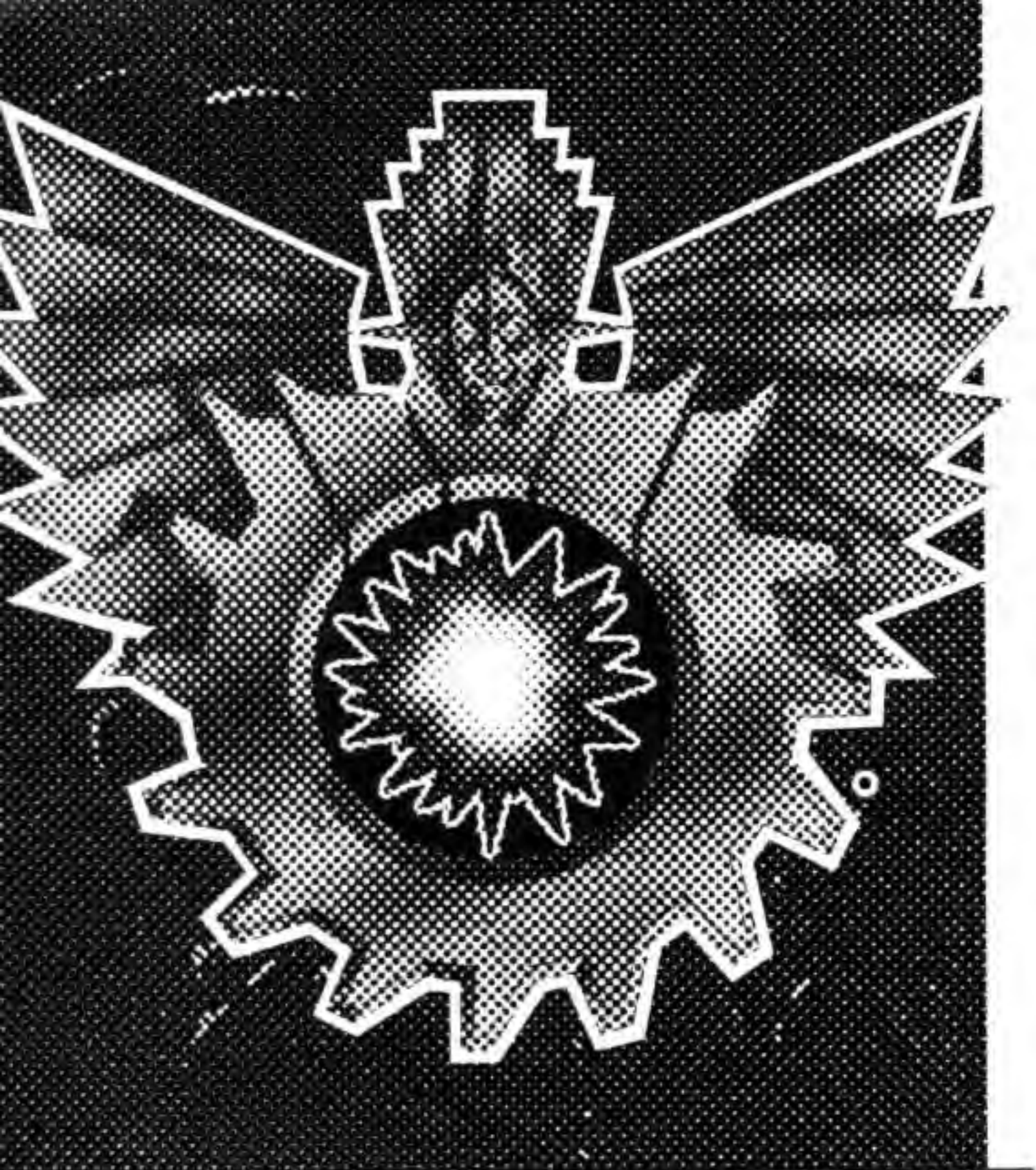
D — förbjudet, finns bara på svarta marknaden.

E — sällsynt, svårt att få tag på.

F — högteknologi endast tillgänglig via kontakter inom megakorporationerna.

Koderna är bara avsedda som riktlinjer. SL bestämmer i varje enskilt fall vad som finns att få tag på och hur mycket det verkligen kommer att kosta.





#### PARABOLMIKROFON

960 marker, tillgänglighet B

En liten men kraftig ljudmottagare som uppfångar ljud på avstånd upp till 200 m. Formad som en liten skiva stor som en handflata, levereras med hörlurar.

#### PERISKOP

600 marker, tillgänglighet B

Ett litet rör som man lätt bär i handen. Kan dras ut till ca 50 cm längd och användas för att kika runt hörn.

#### RÖRELSESCANNER

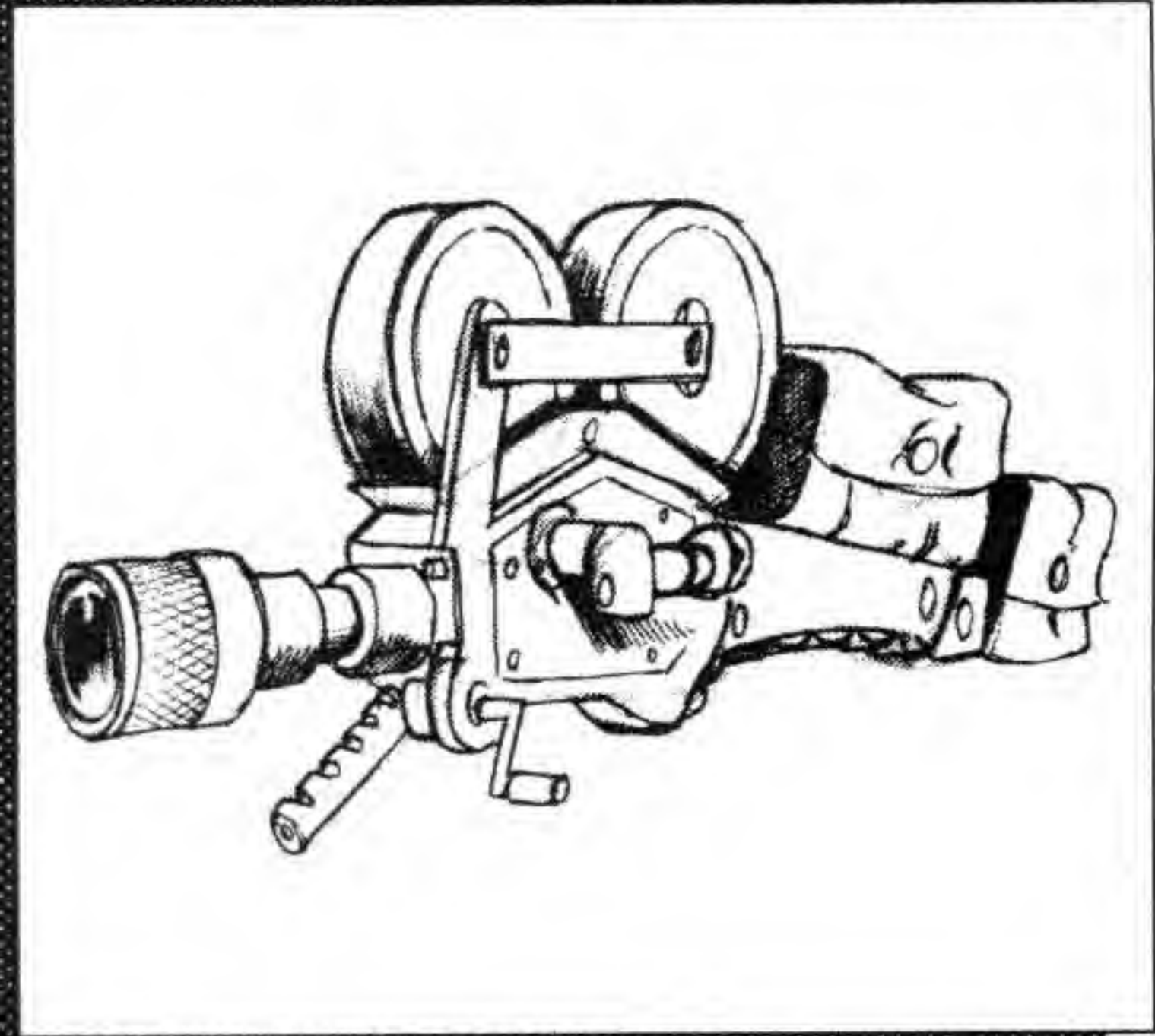
5.000 marker, tillgänglighet F

Ursprungligen var detta militär utrustning, men nu finns de tillgängliga för allmänheten. Känner av rörelse i omgivningen. Om man hittar en scanner på den öppna marknaden är det 30% chans att den inte fungerar.

#### VIBRATIONSDETEKTOR

4.000 marker, tillgänglighet F

Känner av vibrationer i marken. Kan användas för att få varning om att något närmar sig (människa, djur, lastbil...)



#### GATUUTRUTSNING AMMUNITION

pris och tillgänglighet varierar

Priset för tillräckligt med ammo att fylla ett magasin är 1% av vapnets pris. Kulsprutor anses rymma 100 patroner i detta fall. Vapen med inbyggda magasin anses rymma 10 patroner. Tillgänglighet är densamma som vapnets.

#### BAJONETT

800 marker och uppåt, tillgänglighet B

Individuella för varje vapentillverkare. Normal skada: 1T4 till 1T6; kedjebajonett: 1T6 till 1T6+2.

#### BATONG

312 marker, tillgänglighet C

Vanlig polisbatong, 60 cm lång. (Skada 1T4+1.)

#### BENSTÖD

300 marker, tillgänglighet B

Tillbehör till gevär och kulsprutor. Se «Vapen»-kapitlet för mer detaljer. Individuella för varje vapentillverkare.

#### BUMERANG

60 marker, tillgänglighet B

Bumeranger kan användas som vapen, eller — med en visselpipa monterad — ge ifrån sig en ljudlig signal när de kastas. (Skada 1T3.)

#### DATORVERKTYG

8.000 marker, tillgänglighet E

Trots Legionens krafter finns det fortfarande datorer som används här och där. Med dessa verktyg kan man reparera de flesta hårdvarufel som inte kräver reservdelar.

#### DETEKTIVLÅDA

2.000 marker, tillgänglighet C

Allt man behöver för att vara amatördetektiv. Utrustning för att ta fingeravtryck och andra prov.

#### DYRKSATS

1,000 marker, tillgänglighet D

En samling verktyg med vars hjälp man kan dyrka upp alla mekaniska och en del elektroniska lås.

#### ELEKTRISK REPARATIONSSATS

6.500 marker, tillgänglighet A

Med denna utrustning kan man utföra de flesta elektriska reparationer som inte kräver reservdelar. Innehåller skruvmejslar, mätinstrument, lödkolv, etc.

#### ELPISTOL

2.770 marker, tillgänglighet C

En liten låda med två små utstående spröt i ena änden. Spröten ger ifrån sig elektriska stötar på 120.000 volt. Sätter man den mot en motståndare som inte bär rustning, förlorar denne medvetandet i en halvtimme.

#### FILMKAMERA

6.400 marker, tillgänglighet B

Bärbar. Rymmer 50 minuter 25 mm:s film (4 marker). Vikt: 18 kg.

#### FÖRSTA FÖRBAND

150 marker, tillgänglighet A

En sats med plåster, gasbindor, desinfektionsvätska och kompresser för att stoppa blödningar.

#### GRANATER

500 marker och uppåt, tillgänglighet C eller D

Det finns spränggranater (SY: 1; Skada: 1T4; #TO; 1T3), rökgranater (för att avskärma ett område eller «röka ut» folk), tårgasgranater (för att «röka ut» folk eller skingra folkmassor) och fosforgranater (för att lysa upp ett område eller tända på det). Handgranater kostar 500 marker, till vapen kostar de 5% av vapnets pris.

#### KAMERA

400 marker, tillgänglighet A

Fast objektiv, autofokus, automatblitz, film: 36 bilder/rulle (kostar 18 marker).

#### KIKARSIKTE

1.400 marker och uppåt, tillgänglighet C

Ökar radikalt träffsannolikheten vid stora stridsavstånd. Se regler i kapitlet «Strid». Pris: hälften av vapnets.

#### LASERSIKTE

varierar, tillgänglighet F

Placerar en röd punkt där man siktar och förbättrar därmed träffsäkerheten drastiskt. Se specialregler i kapitlet «Strid». Pris: samma som vapnet.

#### MAGASIN

pris och tillgänglighet varierar

Priset för ett magasin (eller ett patronband med plats för 50 patroner) är 1% av vapnets kostnad. Tillgängligheten är densamma som vapnets.

#### MOBILTELEFON

6.000 marker plus ca 500 marker per månad, tillgänglighet A

En mobiltelefon.

#### TELESKOPBATONG

600 marker, tillgänglighet D

Hoptryckt 15 cm lång, utdragen 55 cm. Skada: 1T4+1. Innehav ger sex års straffläger.

#### ULTRASONISK PISTOL

2,800 marker, tillgänglighet B

Liksom den elektriska «pistolen» används den här för att bedöva en motståndare, men den arbetar med en ultrasonisk ljudstöt. Offret mister medvetandet i ca 20 minuter.

#### VAPENVÅRDSSATS

200 marker, Tillgänglighet B

För enkla reparationer och underhåll av skjutvapen. Med borstar, nycklar och fett dosa.

#### VERKTYGSLÅDA

2.200 marker, tillgänglighet A

Ett enkelt verktygsset, med vars hjälp frilansaren kan reparera de flesta mekaniska mackapärer.

#### VIDEOKAMERA

26.800 marker, tillgänglighet F

Bärbar. Batteriet (uppladdningsbart) räcker en timme. Film (1 timme) kostar 30 marker. Vikt: 1 kg.

#### ÄNTERHAKE

360 marker, tillgänglighet D

En hopfällbar krok som får plats i en stor rockficka. Med 30 meter nylonrep.

### SPRÄNGÄMNER

#### BLOSS

150 marker, tillgänglighet B

Vanliga blossom för att markera ett område. Eller locka till sig den Mörka Legionen... Ger ett kraftigt sken, kan fås i olika färger.

#### APTERINGS- OCH DESARMERINGSSATS

4.500 marker, tillgänglighet D

En sats med de verktyg och instrument som krävs för att aptera och desarmera bomber och sprängladdningar.

#### DYNAMIT

60 marker, tillgänglighet D

Den gamla hederliga dynamiten exploderar «långsamt» och har stor gasutveckling. Det är bra när man t ex vill flytta på grus och jord, blåsa ut fönsterrutor, osv. Priset är per «gubbe» om 125 gram med stubin.

#### MINOR

3.000 marker, tillgänglighet D

Landminor. Inte särskilt populära i Mutant Chronicles värld, men de förekommer. Vanligen sprängs de när man kliver på dem, men de kan också tidsinställas. Fullt tillräckliga för att spränga bort ett ben oavsett kängor eller rustning. (Skada: 1T6+8 i endera benet.)

#### RÖKGRANAT

150 marker, tillgänglighet B

Precis som blossom, men ger ifrån sig rök.

#### SPRÄNGDEG

180 marker per «gubbe» om 125 gram, tillgänglighet D

Vanlig sprängdeg inklusive tändhatt. Sprängdeg exploderar mycket snabbt med liten gasutveckling och passar bra för att t ex spränga av stålbalkar, göra hål i byggnader, osv.

### FORDON

Medelsvenssons fordon förekommer i ett otal modeller och versioner — nedanstående är bara generella data, priser och prestanda:

#### SKROTHÖG

1.000 marker, tillgänglighet B

Den här rishögen såg sina bästa dagar för länge sedan. Används som flyktbil eller vägspärr. Felfrekvens: 20% per start och 15 mil. Maxhastighet: 95 km/h.

#### BEGAGNAD KÄRRA

7.500 marker, tillgänglighet B

Begagnad, men fortfarande rätt okej. Den här bilen är typ 15 år gammal och har gått ungefär 20.000 mil. Maxhastighet: 130 km/h.

#### FAMILJEBIL

70.000 marker, tillgänglighet B

Fjölårsmodellen med all standardutrustning och lite till. För den fabriksnya bilen får du ge det dubbla. Maxhastighet: 180 km/h.

#### SPORTBIL

400.000 marker, tillgänglighet E

En sprillans, rejält modern sportbil med alla finesser. Maxhastighet: 290 km/h.

#### MOTORCYKEL

100.000 marker, tillgänglighet B

Inte särskilt vanliga på grund av olycksrisken i den extremt täta trafiken, men väldigt praktiska om man vill undvika de ständiga trafikstockningarna. Maxhastighet: 190 km/h.

#### HELIKOPTER

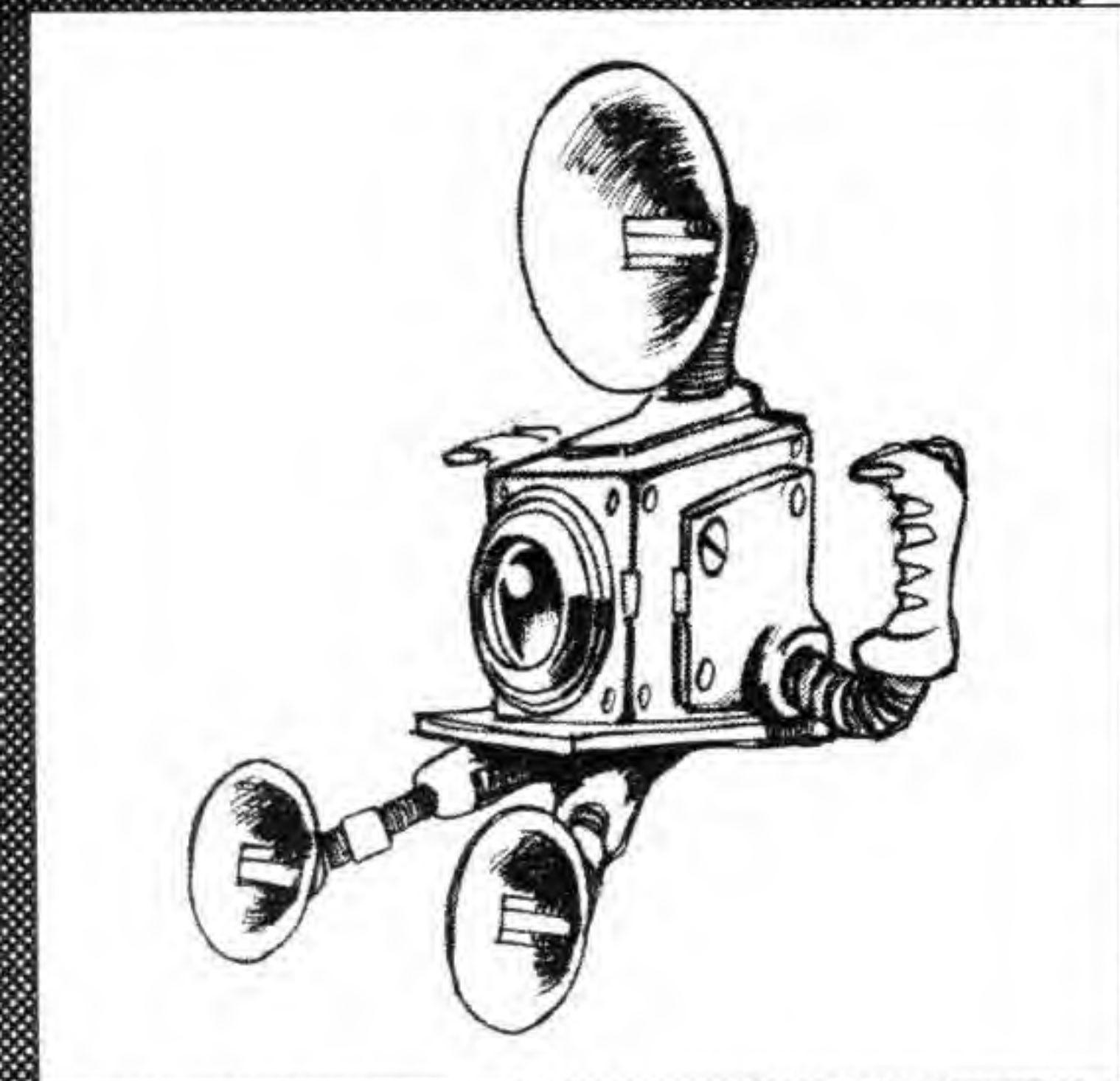
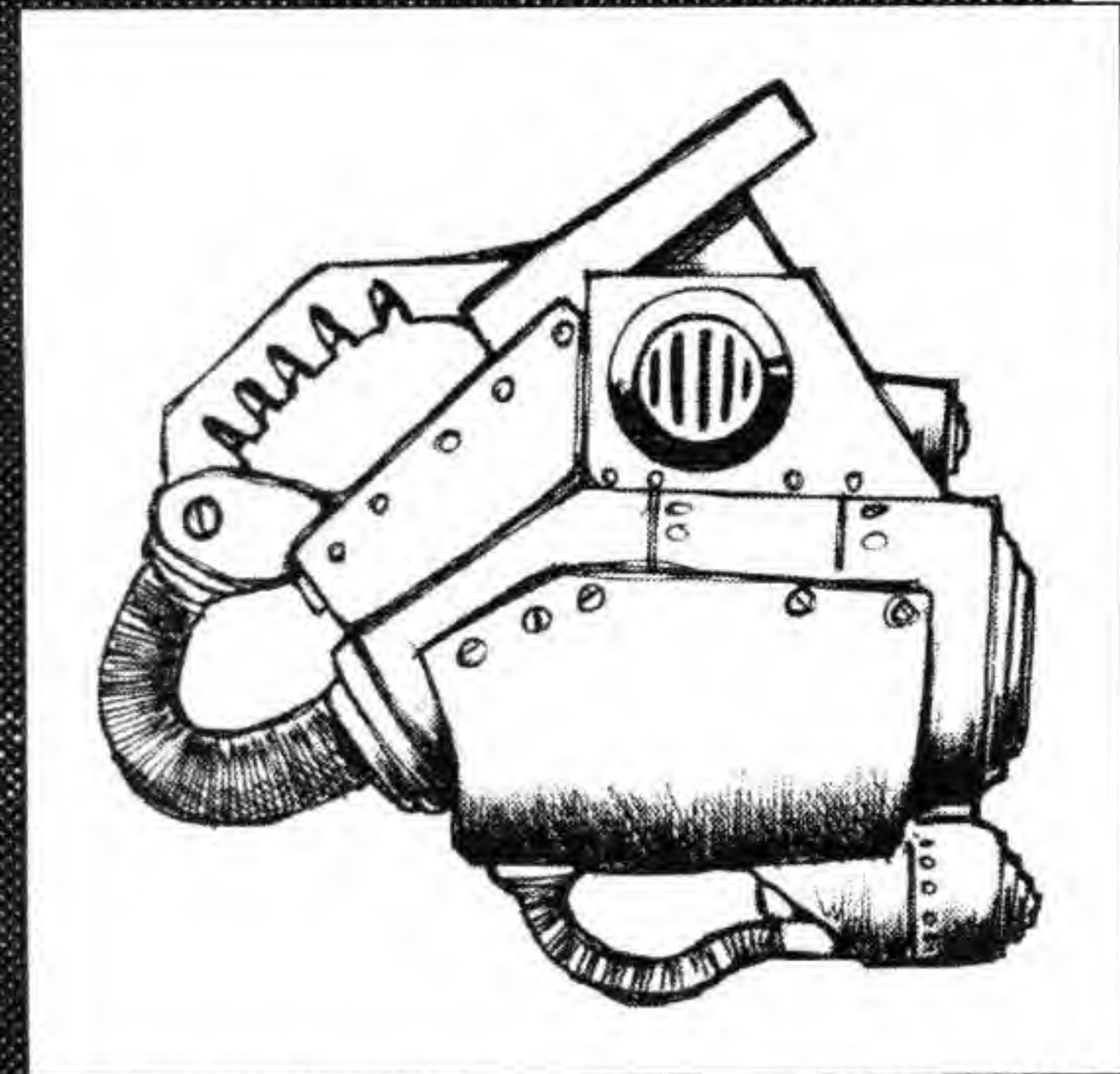
750.000 marker, tillgänglighet E

Används av säkerhets- och övervakningsföretag, vissa taxibolag och höga tjänstemän. 4 passagerare. Maxhastighet: 480 km/h.

#### LITET FLYGPLAN

1.000.000 marker, tillgänglighet E

Bristen på landningsbanor gör dessa ganska ovanliga i städerna. 10 passagerare. Behöver 500 meter landningsbana (sjö eller rensad, plan yta). Maxhastighet: 560 km/h.





### Bild

[illegible]





<b>Missilvapen</b>	(SMI)
<b>Slagsmål</b>	(STY)
<b>Brottning</b>	(SMI)
<b>Kastvapen</b>	(SMI)
<b>Närstridsvapen</b>	(STY)
<b>Parera</b>	(SMI)

<b>Pistol</b>	(SMI)
<b>Gevär</b>	(SMI)
<b>Lätta automatvapen</b>	(STY)
<b>Tunga automatvapen</b>	(STY)
<b>Axelavskjutna vapen</b>	(INT)
<b>Granatkastare</b>	(SMI)

<b>Administration</b>	(INT)
<b>Retorik</b>	(PER)
<b>Köpslå</b>	(INT)
<b>Socialt umgänge</b>	(PER)
<b>Förhörsteknik</b>	(PER)
<b>Bluffa</b>	(PER)

<b>Fingerfärdighet</b>	(SMI)
<b>Smyga</b>	(SMI)
<b>Vighet</b>	(SMI)
<b>Klättra</b>	(STY)
<b>Flygfarkoster</b>	(PSY)
<b>Markfordon</b>	(SMI)

<b>Kemi</b>	(INT)
<b>Vapensystem</b>	(INT)
<b>Datorer</b>	(INT)
<b>Elektronik</b>	(INT)
<b>Medicin</b>	(INT)
<b>Mekanik</b>	(INT)

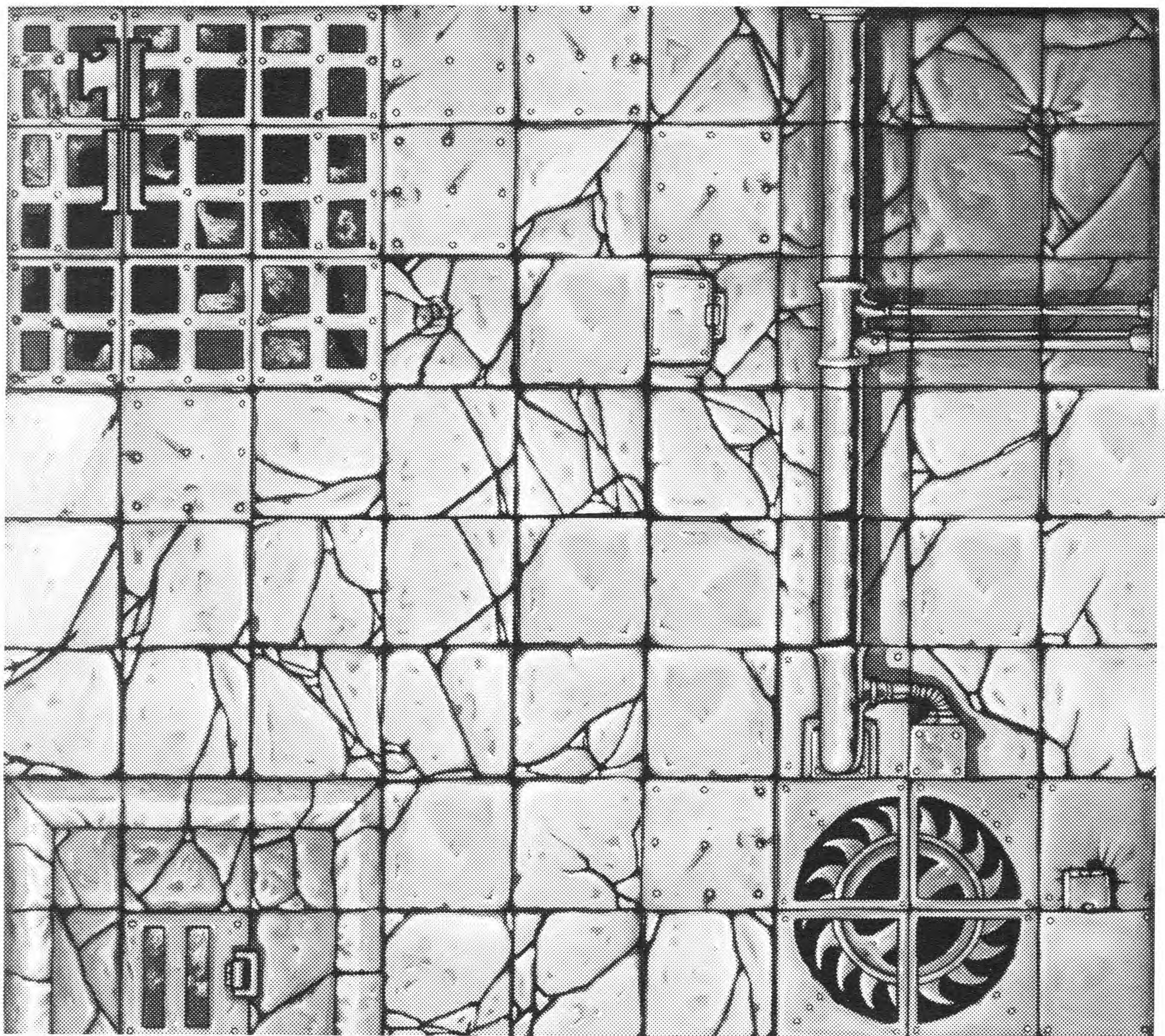
Undvika (DB)  
Perception (PB)

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

## UTRUSTNING OCH EKONOMISKA DETALJER

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.





## DETTA ÄR BARA BÖRJAN!

Framför oss ligger mängder av material till Mutant Chronicles' värld, en värld som innehåller mycket mer än vad som ryms i ett enda spel. Det som närmast är på gång är ännu fler spännande spel, tennfigurer, romaner, serietidningar, dataspel, och mycket mera.

Var med från början! Fyll i den här kupongen så blir du den förste i kvarteret att få all information om Mutant Chronicles — kataloger, affischer, information om nya spel, och flera specialerbjudanden!

**VÄLKOMMEN TILL EN VÄRLD FÖR HJÄLTAR**  
**VÄLKOMMEN TILL MUTANT CHRONICLES!**

Namn

Adress

Postadress

Ålder

Kommentarer

plats  
för porto

Target Games AB  
Box 4628  
116 91 Stockholm



## ALLT BÖRJADE I TOMHETENS MÖRKER.

VI SLÄNGDE DE BOJOR SOM FÄNGSLAT OSS VID DET HELVETE  
VI SKAPAT PÅ JORDEN, MEN FRIHETEN KRÄVDE SITT PRIS.

DE ARMA OCH SVAGA KROKNADE UNDER TYNGDEN FRÅN  
KORPORATIONERNA SOM KONTROLLERADE SOLSYSTEMET.

OFÖRTRUTLIGA I SIN PROFITHUNGER MUTADE DESSA IN DEN  
TIONDE PLANETEN OCH VÄCKTE DEN DVALANDE BESTEN, MÅ  
DESS NAMN FÖR EVIGT VARA FÖRBANNAT.

OCH SÅ FÖLL DEN MÖRKA LEGIONEN ÖVER OSS,  
VRÅLANDE I SIN TÖRST EFTER DÖD OCH FÖRINTELSE.

NU HAR TIDEN KOMMIT ATT ÖVERVINNA VÅR FRUKTAN OCH  
STÅ EMOT DEN MÖRKA SYMMETRINS STÖRTFLOD.

DET ÄR EN TID FÖR HJÄLTAR.



ISBN 91-7898-249-9



9 789178 982493



001-2604